FRA I MIGLIORI DEL MONDO... COMPETI AI LIVELLI PIU' ALTI!!!

LEADER
DISTRIBUZIONE

" L'essenza principale dello sport sta nel gareggiare contro gli avversari, non contro il tempo... Vincere spetta ai più forti."

- Più di 2.000 diverse combinazioni di gare.
- Le più dettagliate simulazioni sportive.
- Grafiche superbe.
- Uso esclusivo dei vettori durante le competizioni sportive.
- Prospettiva insolita che rende il gioco un "grande gioco".
- Competi contro gli avversari per ottenere i migliori punteggi.
- Eventi sportivi reali; la maratona a più percorsi.

Disponibile per tutti i formati

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

NUOTO

Misura la tua abilità nei
- 100 m Rana
- 200 m Stile Libero
- 400 m Farfalla.

IPPICA

Prospettiva unica. Svariati percorsi offrono una varietà di scelte.

CICLISMO

La simulazione, presentata in grafica tridimensionale, combinando la componente strategica e la forza del giocatore, rende questa disciplina sportiva per computer la migliore fra quelle realizzate fino ad oggi.

TUFFI

Più di 40 trampolini dai quali tuffarsi. Il particolare metodo di controllo permette al giocatore di seguire le animazioni del tuffatore; realismo e giocabilità insuperabili.

Screenshots versione Amiga

MARATONA

E' l'ultima sfida per il giocatore. 26 settimane di duro allenamento e di scrupolose diete. 4 corse. Scelta fra 6 diversi atleti. Variabilità del terreno, del tempo e dell'altitudine.

TIRO A SEGNO

4 eventi totalmente diversi con la possibilità di scegliere fra una vasta gamma di armi.

6 SPORT E 21 GARE

Ippica, nuoto, ciclismo, tuffi, tiri a segno e persino la maratona, tutti ricreati nei minimi particolari. Stupefacente grafica tridimensionale, sprites coloratissimi, grandissima giocabilità.

CHUCK ROCK
VERSIONE C64
GENIAS
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
La pacifica esistenza di Chuck Rock è stata scossa da rapimento della sua bellissima moglie Ophelia da parte del malvagio Gary Gritter.
Nel corso della sua ricerca Chuck scalcia e "spancia" attraversando gli oltre 500 schermi di 25 zone fumettose ed eccitanti!
Finalmente disponibile per il tuo COMMODORE 64 (Cassetta e Disco)
Schermate dalla versione Amiga
CORE
DESIGN LIMITED
VISA
Suite C Tradewinds House 69/71A Ashbourne Road Derby DE3 3FS Telephone: (0332) 297797 Facsimile: (0332) 381511

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l.,- Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli. **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini. **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta. **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri. Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Willkiam Baldaccini, Giovanni, Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn. **Progetto grafico:** Mauro Cimaschi, Roberto Gazzi. Videoimpaginazione elettronica: Edimatica S.n.c. **Redazione:** Xenia -Casella Postale 853- 20101 Milano - Tel.(02) 66804505 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66804478. **Fotolito:** Litomilano - **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 6882708 - 66800246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano. *Pubblicazione mensile -Registr. Tribunale di Milano Nr.251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell' Annunciata, 31 - 20121 Milano.**

OGNI MESE IN EDICOLA

EDITORIALE SUBLIMINALE

**Mi sembra giusto riparlare ancora una volta della rivista che vi raccomando sempre di acquistare ogni mese in edicola, ma non mi è mai capitato di parlare di messaggi subliminali.
Non perdete tempo a cercare il significato di questa parola, sono assolutamente convinto che sappiate esattamente di cosa si tratta.
Il fatto è che mentre state leggendo questo editoriale un po' strano, un numero imprecisato di messaggi subliminali vi sta impedendo di capire ciò che sto scrivendo e vi invitano invece a passare il mese di aprile in assoluta tranquillità e benessere, senza dovervi preoccupare di studiare o lavorare.
Zzap! infatti è la rivista giusta e ideale per trascorrere momenti felici perché grazie a lei riuscirete a scoprire tutti i segreti e le novità che potrete vedere prossimamente sul vostro amatissimo 8 bit, e così potrete vincere le scommesse che eventualmente avete stipulato e così farvi un bel gruzzoletto. E se per caso il messaggio subliminale fosse bellissimo e completamente diverso da questo? Nessun problema, il mio regalo è un augurio di buonissima lettura e tanto, tantissimo divertimento!**

Stefano Gallarini

P.S. Avete scoperto il messaggio subliminale nascosto in questo Editoriale?

proposta alternativa per dare una soluzione alle nuove necessità. (chi ci capisce qualcosa è bravo NdNuke).

CHUC ROCK

6

Penso che ormai tutti conosciate il mitico Rock, come? Ma no! Non avete capito ancora niente! In questo caso Rock non è inteso come genere musicale, nemmeno cove bevanda (on the r...) e tantomeno come pasta dentifrificia di nuova concezione; ma è semplicemente il cognome del nostro panzuto amico cavernicolo Chuck... Chuck Rock.

La Genias, grazie ad un recente accordo con la Core, è riuscita ad assicurarsi i diritti per la conversione su C64. Ormai siamo agli sgoccioli, ed il gioco dovrebbe uscire tra non molto (fine Marzo).

Nel frattempo per chi non conosce la storia di questo gioco passo a fare una veloce panoramica sull'antefatto per spiegare quali sono i motivi che hanno spinto Chuck a lasciare la sua comoda casetta per avventurarsi in terre a lui sconosciute.

Nella lontana preistoria, dove gli uomini erano veri uomini, le donne vere donne ed i dinosauri veri dinosauri(?); Chuck e sua moglie Ofelia vivevano un'integerrima vita da Homo (e mulier) Sapiens (sapientis). Almeno fin quando Gary Gritter, innamoratissimo di Ofelia, non decise di aggiungere una tacca sulla sua clava di play boy, rapendola.

Così un giorno, mentre Chuck era comodamente seduto davanti al televisore (ma non eravamo nella preistoria? NdNuke) a bere birra sulla sua morbidissima poltrona di granito; sua moglie era intenta a stendere, dopo il consueto lavaggio annuale il vestito del marito, cioè un completo in pelle di Tigre dai denti a sciabola. Quand'ecco che all'improvviso da dietro un cespuglio sbuca Gary, che con una poderosa mazzata sulla testa fa svenire Ofelia e, trascinandola via per i capelli, la conduce fino alla sua caverna.

Chuck, che nel frattempo era alle prese con i problemi di ricezione dei canali, ci impiegò abbastanza per realizzare che sua moglie era stata rapita, ed una volta capito quello che stava succedendo si fiondò fuori casa, incavolato come un procione in una pentola a pressione.

Giurò vendetta e si incamminò sulle tracce di Gary. Solo un particolare non tornava: si era dimenticato di essere vestito unicamente col suo perizoma, così si fiondò subito dentro il primo cespuglio che trovò (Spero proprio che non fosse di ortiche Ndnuke) e si fece un bel costumino di foglie all'ultima moda (si, modello Adamo...), dopo di che partì, e... come si dice, il resto è storia. Il gioco dovrebbe avere ben 25 livelli pieni di piattaforme, suddivisi in cinque "mondi": il territorio Jungle-sco, le caverne del terrore, il lago rigorosamente da attraversarsi a nuoto, il ghiacciaio e lo scheletro del Gigasauro (un immenso dinosauro scheletrito).

Chuck, saltando di piattaforma in piattaforma, deve appunto riuscire ad arrivare in fondo ad ognuno di essi, dove ci sarà ad aspettarlo l'immancabile mostrone di fine livello. Per rimanere in tema, l'ingrato compito di mostrone è stato assegnato a dei dinosauri come Wayne (John per gli amici NdNuke) il Triceratopo (o qualcosa di molto simile, sapete... la mia cultura sui dinosauri lascia alquanto a deside-

rare. NdNuke), Tim il Tirannosaurus Rex, Alf l'extraterrestre ehm... Scusate, mi sono un po' lasciato andare, non è vero che c'è anche Alf; ma in compenso c'è Fido (nome completamente inventato) la tigre con i denti a sciabola ed altri ancora.
Per difendersi da tutte le forme di vita ostili che incontrerà lungo il suo cammino, Chuck utilizza una rudimentale quanto efficace "panzata" che farà letteralmente volare i nemici fuori dallo schermo. Oltre che a tirare "ventrate" a destra e a manca, il nostro arrabbiatissimo cavernicolo è in grado di scagliare poderosissimi calcioni volanti, molto utili per eliminare i nemici che volano.
Disseminate in giro si possono trovare delle rocce più o meno grosse, le quali possono essere utilizzate nelle più svariate maniere. Infatti si possono usare come rocce da lancio, scaraventandole in testa a qualche abitante preistorico. Potrete usarle per proteggervi la testa dagli oggetti che vi lanciano addosso, come scalino oppure come contrappeso per i trampolini.
Molto simpatiche sono le creature che il baldo Rock incontrerà durante il suo viaggio; ce ne sono per tutti i gusti. Incominciamo a dire che sono quasi tutte dei dinosauri (Ma cosa volevi che fossero in un gioco di ambientazione preistorica, tapiri? NdAM) e che sono molto simpatiche. Ad esempio non è molto difficile incontrare dei dinosaurilli che vi si avvicinano con fare amichevole e poi vi tirano una poderosa martellata in testa. Oppure essere spaventati a morte dal mostro "terrore e raccapriccio", il quale si diverte ad uscire all'improvviso da sotto terra e a farvi gesti inconsulti.
Ma non tutti sono contro di voi, infatti potrete essere aiutati da volatili che vi porteranno da una parte all'altra dello schermo. Da coccodrilli che userete come trampolini e da dinosauri che vi aiuteranno ad attraversare le paludi.

4 GENIAS per C64

Da quanto abbiamo potuto vedere qui in redazione il gioco è in tutto e per tutto simile alla versione per Amiga/ST. La disposizione delle piattaforme, i nemici e sopratutto la grafica sono rimaste invariate. Anche se penso che potremmo dire addio al fantastico scrolling parallattico tipico delle versioni a 16 bit. Gli sprites dei personaggi sono stati riprodotti in maniera alquanto impeccabile, così come il gioco sembra aver conservato la sua elevata carica umoristica e la sua grandissima giocabilità (dopo tutto è sempre bello andare in giro a prendere la gente a panzate NdNuke).
Aspettatevi la recensione completa su uno dei prossimi numeri di Zzap!, intanto guardatevi queste succulente fotografie. Sembra proprio che questa volta alla Genias si siano messi a fare le cose in grande stile, chissà forse abbiamo a che fare con una futura medaglia d'oro.
Sapete, in questi casi è d'obbligo concludere la preview con "chi vivrà, vedrà".

Miscellanea D

Non so se avete notato che questo mese c'è stata una insolita penuria di nuove uscite per Commodore 64 ma, giusto perché non vi preoccupiate per le sorti del nostro eroe Commodoriano, vi presentiamo in questa doppia pagina le maggiori uscite previste per i due (o tre) mesi a venire.
Abbiamo detto che i nuovi titoli scarseggiavano, e quindi apriamo questa rassegna proprio con una compilation di titoli già pubblicati (he,he, la mia cattiveria non conosce confini): 5th Anniversary. Il quinto anniversario in questione è quello della Rainbow Arts. Quei simpatici scopiazzatori di concepts ci hanno "regalato" alcuni pezzi di software che hanno fatto la storia del nostro computer e, partendo da Great Giana Sister per arrivare a Turrican II, troveremo riuniti tutti i loro prodotti più famosi.
Adesso è il momento dei seguiti e delle rivincite. Tenetevi forte, perché è prevista per Aprile l'uscita di CREATURES II. I fratelli Rowland hanno finito già da un pezzetto la programmazione del titolo in questione, e finalmente arriva sui vostri schermi promettendo ore e ore di divertimento rotondo e peloso. Sono ancora presenti gli schermi delle torture con le loro fumettosissime soluzioni e la giocabilità è stata portata a livelli estremi. Grande successo in programma.
In tema di sequel si inserisce anche Die Hard II. Ricordate il gioco ispirato al film di John McLane? No? beh, andate a leggervi la recensione a pag. 58 e poi immaginatevi il seguito.
Giusto perché non è un vero e proprio sequel e neanche un titolo assolutamente inedito, vi parlo adesso di Elvira-jaws of Cerberus- che sta per essere ultimato. La trama la conoscete tutti e quindi non c'è bisogno che vi parli del maniero infestato che dovrete esplorare alla ricerca del modo più conve-

niente di liberare l'intrappolata Elvira. Di sangue e di budella ce ne è in quantità, per il resto non dovrebbe discostarsi più di tanto dalla versione PC e Amiga.

ANTEPRIME.

Bonanza Bros è il titolo più discusso qui in redazione già da qualche tempo. Quando arrivò per Megadrive non entusiasmò nessuno per più di due minuti, il tempo di capire che era tutto assolutamente monotono. Poi è giunta la versione Amiga e non è stato possibile far altro che confermare la suddetta impressione. Adesso, finalmente e con mesi e mesi di ritardo, tocca alla versione 64. Onestamente non mi aspetto troppo, ma non si sa mai...

Parente stretto di Bonanza Bros, a causa del ritardo accumulato, è indubbiamente Mega Twins. Il programma per Amiga è già uscito da quasi sei mesi, e quello 64 è quasi pronto. Ovviamente tutti voi ricorderanno che Mega Twins non è altro che la trasposizione dell'omonimo coin-op che affollava le sale giochi qualche tempo addietro (quasi un anno, a essere precisi). Vi ricordo comunque che è uno shoot'em up che, di tanto in tanto, utilizza qualche sezione di platform-game per spezzare la monotonia.

Oops, stavo per dimenticare che la Ocean ha promesso anche, tra la marea di titoli annunciata, una versione per Commodore 64 della Famiglia Addams. Il Gioco in questione vi calerà nei panni di Gomez alle prese con un gran numero di problemi sorti a causa del rapimento della sua amata Morticia. Adoro la serie televisiva, molto di meno il film, spero solo che la progressione negativa qui accennata venga interrotta dalla realizzazione videoludica. Controllando il numero di caratteri scritti mi rendo conto che ho quasi esaurito lo spazio concessomi, e non ho parlato neanche della metà dei titoli di cui abbiamo notizie. Bando alle ciance, quindi, vi lascio con qualche rapido accenno a quei titoli che si erano dati per dispersi. Entro la fine di Marzo dovrebbero essere disponibili i redivivi G-Loc, che ci aveva molto impressionato con il demo arrivato in redazione a Novembre (se non erro), e PP Hammer, di cui abbiamo saputo per certa la sua imminente pubblicazione.

Saluti a tutti e arrisentirci su Zzap!

In questa spensierata rivista abbiamo riservato un box per dare un annuncio piuttosto serio:

La C.T.O. S.p.A. con sede in Zola Predosa (BO), in via Piemonte 7/F, premesso che nella notte tra il 31 Gennaio e il 1 Febbraio 1992 ha subito un furto presso i propri magazzini di propri prodotti, AVVERTE E DIFFIDA chiunque dall'acquistare i predetti beni.

Specifica che gli unici autorizzati alla vendita dei prodotti della C.T.O. sono i distributori autorizzati.

Sbrigata questa "doverosa" formalità torniamo al nostro abituale sorriso e... Buona Lettura.

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO', P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL.G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

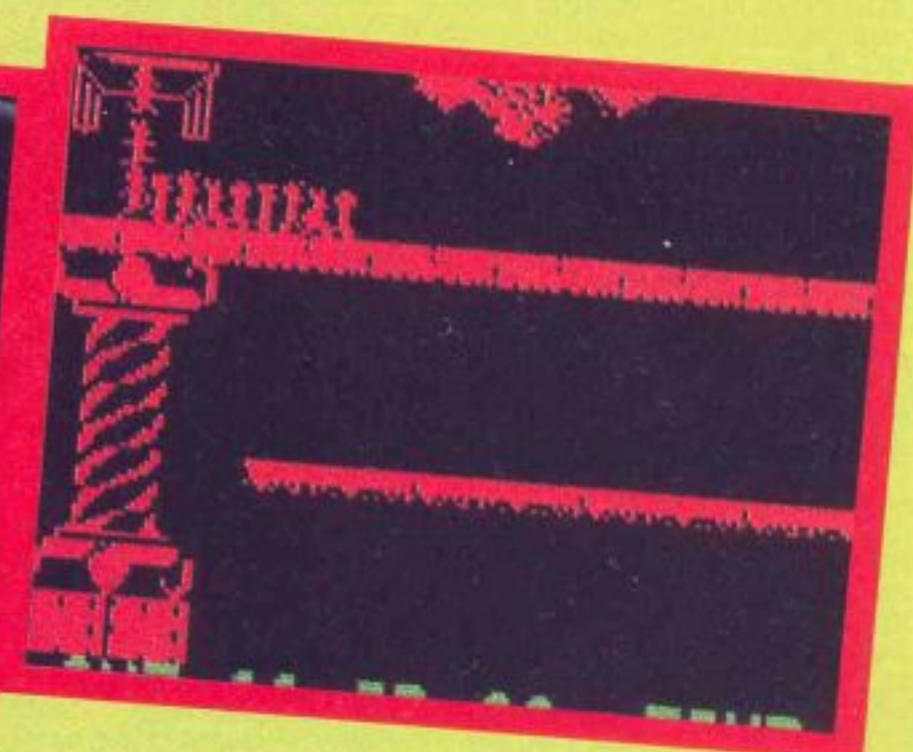
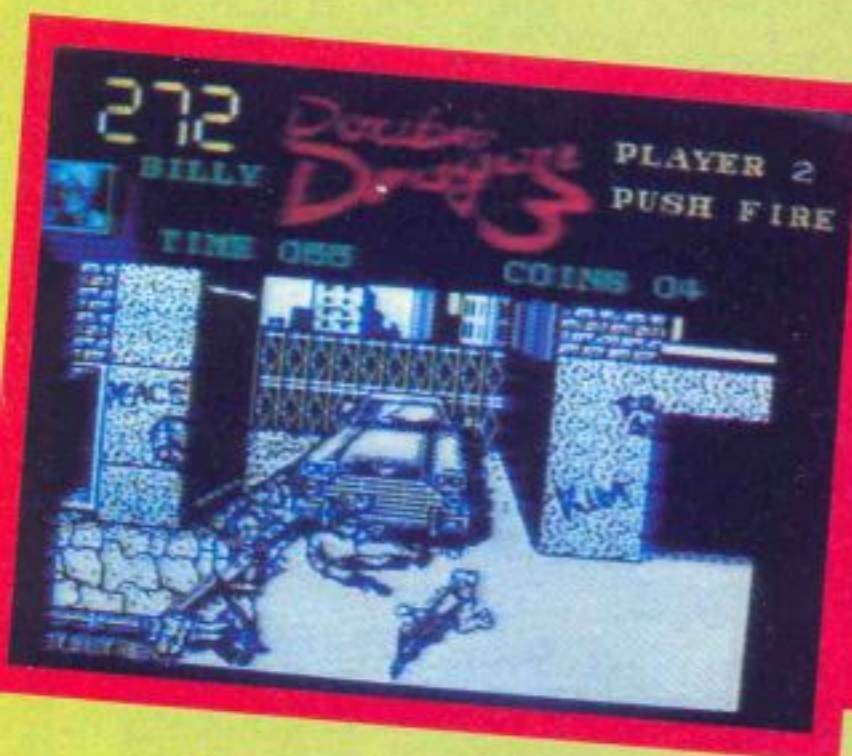
CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI',AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

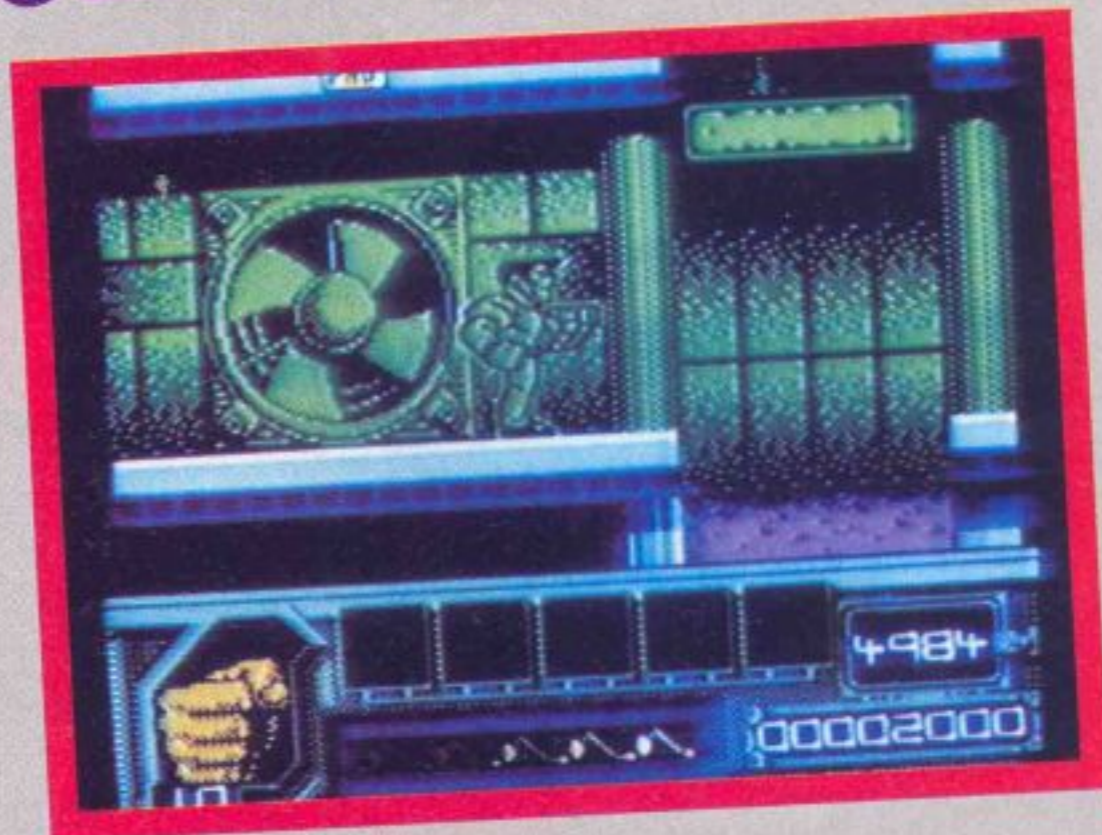
SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI',NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

LA FINE DI UNA STORIA INFINITA?

Non mi sembra ancora vero, siamo già alla puntata numero tre! E dire che il primo Double Dragon è datato 2026 A.C. (o 2027?! Perdonatemi è passato tanto tempo che proprio non me lo ricordo! NdSH). Dunque, riepilogo delle puntate precedenti: la prima volta avete salvato Marilyn dal cattivone di turno, il quale l'aveva rapita per farvi un dispettuccio... Nella seconda puntata, lo stesso scalmanato che nella prima vi aveva rapito la tipa, stavolta l'ha trucidata, uccisa, squarciata, violentata e se l'è mangiata cruda... sì, insomma l'ha fatta fuori. Voi, Billy e Jimmy, i fratelli più tozzi dell'universo, siete usciti di melone e allora siete andati alla ricerca del manigoldo per vendicare la morte di Marilyn. Oltre al disgraziato, ad attendervi c'erano anche due spiritelli molto simili a voi che avevano tutta l'intenzione di farvi la pelle che, dopo alcune partite, muoiono in balia di una raffica di cazzottoni... Dopo aver portato a termine questa missione, vi siete ritirati in un monastero per vivere in solitudine ed in tranquillità, ma... (e ti pareva che c'era un MA di mezzo, signor Auletta Marco, si levi dalle scatole... NdSH). Dunque, eravamo al ma... il vostro saggio maestro vi ha assegnato una nuova missione, e cioè recuperare i pezzi della Stele di Rosetta che, guarda caso, è stata rubata da un'organizzazione mafiosa internazionale. Amici Spectrumiani, a questo punto non vi rimane che drizzare le antenne e leggere le prossime righe con attenzione: è in arrivo la conversione anche per il vostro beneamato fantasmino...ehm, computer. Personalmente ho visionato e giocato il demo, voi intanto accontentatevi delle foto, e vi posso dire che la grafica è dettagliata, e la giocabilità discreta (non voglio sbilanciarmi in giudizi affrettati) e che la conversione è a cura dei programmatori della Storm (quelli di giochi come Rodland, Final Blow, ecc.). La versione definitiva a quando? E soprattutto... che tipo di gioco sarà Double Dragon III ? Un arcade adventure? Un RPG? Un simulatore di carro armato?Omagari un Beat'em up? Chi vivrà vedrà!!

MITICI IN MONOCROMATICO

A quanto pare è quasi pronto il mitico Lemmings per lo Spectrum. Ebbene, guardate per bene le foto che vi abbiamo gentilmente fornito infilandole in quelche box, sembra notevolmente monocromatico ma anche notevolmente simile all'originale per i sedici bit. Sarà questa la spada della riscossa Spectrum? Boh? Ve lo auguriamo o Spectrumaniaci.

TOTAL RECALL

Cosa fareste se qualcuno venisse a dirvi che non siete più chi pensavate di essere? Gli ridereste in faccia? Ma se quello che viene a dirvi tale corbelleria fosse un tale di nome inconscio? Non sapete che cosa è l'inconscio? Beh, il discorso non è tanto semplice come potrebbe sembrare. Partiamo da un discorso molto pratico. Il nostro cervello è una rete estremamente fitta di "piccole" cellule chiamate neuroni. Le connessioni tra i neuroni sono ciò che ci permettono di pensare. La quantità di connessioni che utilizziamo per svolgere le mansioni di ogni giorno, rappresenta appena il 15% del totale. Il resto, però, non rimane totalmente inutilizzato ma piuttosto viene utilizzato da una forma di pensiero parallela a quella di cui siamo consapevoli e che viene, appunto, chiamato inconscio.

Sta di fatto che il nostro bravo sign. Quaid pensava tranquillamente di essere se stesso fino a quando non hanno fatto la loro comparsa una serie di sogni (e/o incubi) ricorrenti. Tutto ciò ha fatto in modo che alcuni dubbi salissero dai recessi della sua mente fino al suo conscio e iniziò a interessarsi attivamente della cosa.

Poiché il luogo in cui i sogni erano ambientati era sempre il pianeta Marte (dimenticavo di dirvi che siamo un po' più avanti con gli anni che non nel 1992), decise di recarsi sul posto per per tentare eventuali rimembranze. A questo punto posso solo dirvi che gli eventi si evolsero. Eccome...

Molto ben fatto questo prodotto per il "fantasmino" di casa Amstrad. Tutto si muove piuttosto fluidamente e, anche se la monocromia assoluta in cui si muove lo sprite di Swarzy non aiuta a distinguere granché di ciò che accade sullo schermo, con un po' di pazienza riuscirete sicuramente a prendere in mario la situazione e salva capra e cavoli dai tentativi di repressione avversarie. Tutti i puzzle che incontrerete nei primi livelli non saranno troppo impegnativi, ma lo sarà, comunque, l'evitare gli scagnozzi sparpagliati per le piattaforme e il combattere con il ristretto limite di tempo. Fondamentalmente un bel prodotto, anche se un po' difficile.

PRESENTAZIONE 85%

Si muove bene e lo schermo dei titoli compare con un bell'effetto.

GRAFICA 76%

Definizione di buona fattura e animazioni piuttosto ben fatte. Buona la fluidità generale, meno la scelta del colore in cui si muove Quaid.

SONORO 70%

Molto ben fatto per i possessori di un 128+. Per i quarantottisti... ehm, spiacenti.

APPETIBILITA' 88%

Il film è molto interessante, ma la difficoltà iniziale potrebbe scoraggiare.

LONGEVITA' 78%

Non sarà certo facile da finire, e tutto lascia supporre che vorrete provarci.

GLOBALE 76%

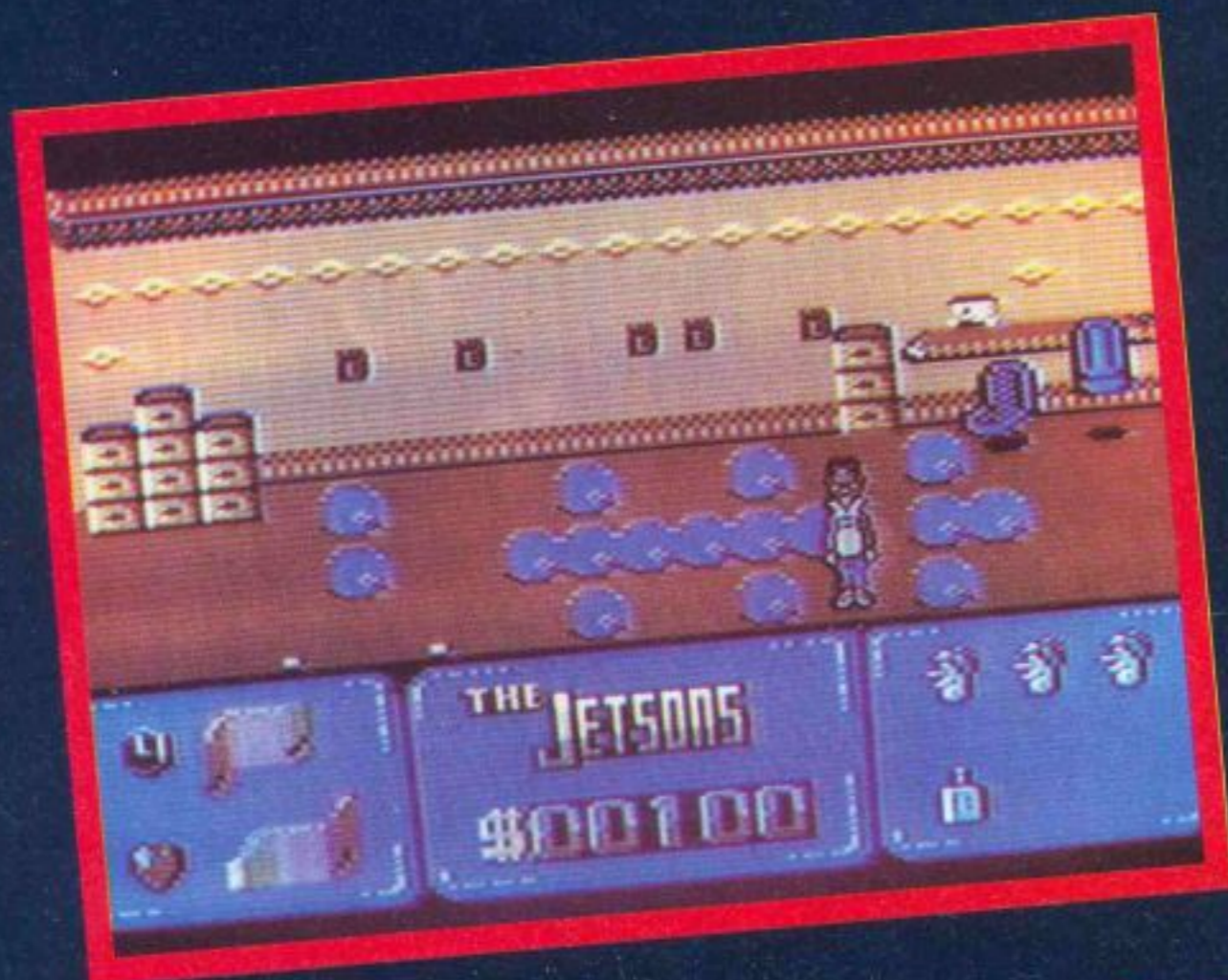
Ottimo titolo da una casa in continua ascesa.

JETSONS - th

"Aargh! Elo! (diminutivo del nome di mia sorella: Eloisa. NdSH) Quante volte ti ho detto che alla tua età (17 anni) è anticostruttivo vedere i cartoni animati dei Puffi??!"; "Hey! Bros, guarda che non sto guardando i Puffi, ma i Jetsons!". "Chi diavolo sono i Jetsons?!?", "uno dei cinquantaquattromila cartoni animati di Hanna & Barbera". "Aspetta un po'!! Non sarà mica lo stesso cartone del gioco di cui devo fare la recensione!", "ed io, secondo te, che cavolo ne so!". Un minuto più tardi... "Sì! Sì! E' proprio lo stesso cartone animato! Scrostati, che lo voglio guardare anch'io!!!". Scherzi a parte, questo gioco è proprio ispirato al famosissimo(?) cartoon della Hanna & Barbera Corporation e riprende fedelmente quelle che sono le caratteristiche (le abitudini, i pregi, i difetti, etc.) dei cinque componenti della famiglia: George, Jane, Judy, Elroy ed il cane Astro. George Jetson ha 35 anni, lavora come operatore elettronico alla Spacely Space Sprockets tre ore al giorno per tre giorni alla settimana, la cosa che odia di più è, appunto, il suo lavoro. Jane Jetson ha 33 anni, i suoi passatempi preferiti sono fare shopping, fare compere e fare acquisti (certo che ne ha di fantasia!). Judy Jetson ha 15 anni, studia al liceo di Orbit e rallegra la sua miserevole esistenza ballando in discoteca e uscendo con

A

B

F

Che dire? E' il solito arcade-adventure (più arcade che adventure) di stampo fumettistico che si lascia giocare per un po', ma che non dice più di tanto. Ha una grafica carina, che ricorda molto il cartone animato, tuttavia gli enigmi sono piuttosto semplici e sembra essere un gioco destinato a quella fascia di giocatori la cui età è la stessa di chi si guarda ancora questi cartoni animati (ovvero, più o meno, quasi cinque anni, NdSH) (senti un po' specie di fratello mal riuscito! Io li guardo ancora i cartoni animati e di anni ne ho 17! Tu invece cosa mi dici che ti guardi i Simpsons, i Cavalieri dello Zodiaco, Ken Shiro, Lupin III e di anni ne hai 18??? NdSHsyster)(Sorella di Shin, SEI FORTE! Che ne dici di venire a scrivere per me?-ndJH). Comunque, tornando a noi, in qualità di criticatut... (a proposito, JH te l'avevo detto che ho ricevuto una denuncia dal tribunale per sfruttamento d'immagine? Al limite mi verrai a trovare in carcere, anzi no! perché saresti capace di licenziarmi per la seconda volta anche lì... NdSH). Dicevo? Ah sì, l'unica cosa che vi posso dire è che vi conviene dargli un'occhiata prima di acquistarlo, io, personalmente ve lo sconsiglio.

SHIN

ier
r
/di-

qualche centinaio di ragazzi contemporaneamente. Elroy, invece, ha sei anni e mezzo, frequenta la scuola elementare Little Dipper e si diletta inventando un sacco di diabolici marchingegni. Astro, infine, è il cane di famiglia. Adora George e lo accoglie sempre a grandi leccate sul viso (che sia pa- rendendo la vita impossibile poiché ha riprogrammato i vari elettrodomestici per ostacolarvi nelle faccende domestiche. Anche in questa fase ci sono tre oggetti da raccogliere per poter risolvere gli enigmi e c'è la sezione di guida ove dovrete

e Computer Game

C

D

E

A) Bisogna sempre dare un'occhiata in giro prima di capire come fare i soldi

B) Questo salotto sembra non offrire grandi possibilità... ma l' apparenza inganna

C) Una ciambella e tre cassetti pos sono far guadagnare molto

D) E' un alieno o un nuovo gioco dei figli Jetson?

E) Chi si ferma è perduto...soprat tutto in questa stanza

F) Serviamo questi oggetti a port re a termine ilk gioco?

rente di Sansone?! Il cane dalla lingua più veloce del West?), la cosa che odia di più è fare il bagno. Dopo avervi fornito i dati tecnici(?) di ogni personaggio, posso passare alla descrizione del gioco e a quello che dovete fare per poterlo risolvere. Dunque, durante il primo livello impersonate George e dovete riuscire ad uscire dalla fabbrica di Mr. Spacely (il vostro capo) senza farvi beccare. Per fare ciò occorre raccogliere alcuni oggetti sparsi in giro per la fabbrica, i quali, vi serviranno per superare altrettanti ostacoli che si porranno sul vostro cammino. Infine, naturalmente, dovrete anche trovare l'uscita. Superata questa fase, vi ritroverete alla guida della vostra Jetcar e, dovrete riuscire a raggiungere la prossima località il più velocemente possibile, facendo attenzione però a non superare i limiti di velocità perché altrimenti sarete fermati dalla stradale e quindi multati. Nel secondo livello vi ritroverete nei panni di Jane Jetson e dovete riuscire a mettere KO uno stramaledettissimo topo d'appartamento (o comunissimo ladro) che si è infiltrato in casa vostra e che vi sta andare a ripescare vostra figlia Judy alla pedana dei divertimenti. Nel terzo livello provate un po' ad indovinare chi impersonate? Bravi! Per l'appunto, Judy! Dunque, eravamo rimasti alla pedana dei divertimenti, dove voi (Judy) state assistendo al concerto del vostro cantante preferito Jet Screamer e per poter riuscire a completare il livello dovete raccogliere i sei cuori che vi permetteranno di realizzare il più grande dei vostri sogni e cioè avere un bacio da lui. Naturalmente, anche qui non poteva mancare la sezione di guida, ove dovete raggiungere la scuola di Elroy per prelevare l'ultimo componente della famiglia. Quarto ed ultimo (finalmente!) livello: Elroy ha distrutto il laboratorio di elettronica ed è dovuto rimanere a scuola nell'ufficio del Preside. Seguendo gli insegnamenti di Willy (non il baldo BBros, ma il più famoso Beamish! NdSH) deve riuscire a scappare da scuola, e voi con lui. Tanto per cambiare l'ormai leggendaria sezione di guida non poteva mancare e perciò... buon divertimento!

PRESENTAZIONE 70%

Ne così, ne pomì, ma allora com'è? Ciao! Ordinari!

GRAFICA 78%

Fumettosi sia gli sprite che i fondali, tuttavia lo scrolling è un po' difettoso...

SONORO 58%

Angosciante e ripetitivo.

APPETIBILITA' 75%

Per i fan del cartoon e per i più piccoli può essere un titolo dí richiamo...

LONGEVITA' 55%

...ma per gli altri è meglio ripiegare su qualcosa d'altro.

GLOBALE 68%

Bim Bum Bam! Ciao Ciao! e Big! Ne manca qualcuno? (Sì, ebete, manca Junior TV! NdSHsyster)

INTERNATI... NINJA RABBITS

64 Microvalue per C64, cassetta e disco

A Incredibile! Al giorno d'oggi non si vedono altro che seguiti. Speedball II, Terminator II, Nonno Pero II... Non vi dico la mia sorpresa quando è pervenuta in redazione la confezione di questo "International Ninja Rabbit", la cui prima avventura risale solo a Giugno dell'anno scorso. Non si può dire che la sua prima comparsa sia stata accompagnata da uno stuolo di riconoscimenti ufficiali, e del resto nemmeno il nostro JH fu molto entusiasmato da tale gioco, che si meritò un altisonante 53%. Beh, amen. Stavolta il seguito me lo son puppato io ed ora vi spiego com'è. Innanzitutto, sappiate che si ricollega all'avventura precedente (d'altronde, non poteva essere altrimenti, trattandosi di un seguito), in cui l'impavido cugino di Usagi Yojimbo doveva picchiare tutti gli animali impazziti a causa di alcune esalazioni inquinanti fuoriuscite da una fabbrica. Una volta riuscito nell'impresa, però, ha fatto una terribile scoperta: tutto il mondo è stato inquinato da gas nervini e tutti gli animali sono impazziti. Tanto per rendere un'idea, le strade delle città sono state invase da orsi vestiti da giocatori di Baseball (che pensano che le regole del gioco consistano nel prendere mazzate alla gente), Panda vestiti da idraulici, robi strani vestiti da nonsicapiscecosa (mica è colpa mia se la grafica è confusa), ecc ecc ecc. Così il nostro fedele amico coniglio, armatosi di un coraggio davvero lodevole per un roditore come lui, si è reinfilatosi quel suo abito da combattimento giapponese (non ricordo il nome esatto) sporco del fango e del sangue dell'avventura precedente, ha intrapreso un appassionante tour intorno al mondo per riportare la pace e la serenità ogni dove. Ma lo scopo del gioco non si limita certamente a tirare calci e kartoni a destra ed a manca, infatti vi sono alcuni oggetti (non dico cosa sembrano per non essere volgare) che cadono letteralmente dal cielo, ed il nostro coniglio dovrà evitarli se non vorrà veder decresce-

DAVE

Devo dire che non sono completamente d'accordo con gli altri. Sì, INR non è il massimo della giocabilità, ma non è poi nemmeno così malvagio. D'altro canto si tratta pur sempre di un budget, e non si deve certo pretendere la più raffinata delle realizzazioni. La grafica di questo gioco, a mio avviso, è discretamente bella, con degli ottimi fondali. Peccato per gli sprites che non sono il massimo della vita, e che non ci sia una bella colonna sonora durante il gioco (viste le premesse musicali della presentazione). Le sezioni di combattimento sono limitate, ma possono divertire il fan più accanito del pestaggio. Devo aggiungere, inoltre, che soprattutto un aspetto della realizzazione mi è piaciuto: che è tutto dannatamente idiota (nel senso positivo del termine). Per il resto, preferisco di gran lunga Final Blow o Double Dragon III, costano di più ma sono anche migliori.

Accipicchiaccio! Sono andato dal macellaio di fiducia ed ho comprato un bel coniglio per cena. Arrivo a casa tutto contento, attacco il gas, ficco il suddetto coniglio in padella, e dopo qualche minuto, ecco che salta fuori urlando tutto incacchiato con un kimono bianco ed il fondoschiena bruciacchiato. Allora ho esclamato "Roger Rabbit! Sei proprio tu!". Al che mi ha risposto "Non sono Roger Rabbit! Ma visto che hai cercato lo stesso di incastrarmi ed io sono cintura nera di Karatè, Kung Fu, Jujitsu e Pallacanestro, ti faccio vedere io". E mi ha riempito di sberle. Ahio, che male, d'ora in avanti mangerò solo tacchino!

Orrore! Questo gioco è praticamente identico al suo predecessore, e mi sembra di essere tornato ai tempi di Tom & Jerry 2. Capisco sfornare il seguito di un gioco come Arkanoid, come Bubble Bobble, come Speedball. Ma diavolo, non Ninja Rabbits! La grafica è quella tipica dei budget: belli gli sfondi ma "pataccosi" e sgraziati gli sprites. Questi ultimi si muovono con la stessa fluidità di un martello pneumatico, ed inoltre le fasi di combattimento sono tra le più brutte che mi siano mai capitate di vedere: praticamente un "pestaggio" si svolge così. Prima do un colpo io, poi il mio avversario ne dà uno a me, e così via finché uno dei due non crepa. Quando poi ne avete picchiato uno ben bene, ecco che ne spunta subito un altro all'orizzonte. Altro particolare che non quadra è l'impossibilità di girarsi. Il nostro eroe, infatti, è girato sempre a destra e quando vi muovete a sinistra, cammina all'indietro. Tanto, gli avversari, giungono sempre da una parte sola, ed uno alla volta. Evitatelo con la massima cautela. Botta finale, come si sono permessi, i programmatori, di inserire nelle hi-scores i nomi dei componenti dei Queen? Sfigurano da matti.

re la sua energia. Pioveranno inoltre alcuni bonus, che dovranno essere colpiti per essere "catturati". Attenzione, però, perché alcuni di loro (il bello della sorpresa) nascondono ulteriori insidie. Riuscirà il cugino di Usagi a uscire vittorioso anche da questa seconda avventura, o finirà arrosto sulla tavola di qualche nemico?

PRESENTAZIONE 78%

E' in definitiva l'unica cosa che si salva, con una discreta schermata introduttiva e una piacevole colonna sonora.

GRAFICA 75%

Belli i fondali ma osceni gli sprites, sia nei colori, sia nella definizione, e sia nella loro "animazione"

SONORO 60%

Bella la colonna sonora della presentazione, ma dopo tre sgrac e scrasgnac vien proprio voglia di abbassare del tutto il volume

APPETIBILITA' 50%

Non c'è assolutamente nulla che possa attirarvi: il primo episodio era brutto, e le mosse a disposizione sono poche. Insulso poi il sistema di gioco.

LONGEVITA' 50%

Vederlo è resettarlo

GLOBALE 51%

Una delle rare occasioni in cui avrei preferito trovarmi a scuola, durante un compito in classe di Latino.

64 GENIAS per C64, disco e cassetta

CATALYPSE

Immaginatevi il futuro remoto. Tutto ciò che per noi può rappresentare una distanza enorme, diventa improvvisamente un nulla, i chilometri diventano millimetri, gli anni luce non fanno più parte del mistero. E' proprio in questo contesto che si sono avviate le prime esplorazioni interstellari, mondi sconosciuti sono saltati fuori come funghi, anche grazie all'instancabile opera di alcuni valorosi esploratori che non avevano nient'altro da fare che riempire un diario di viaggio iniziando sempre con le parole "diario del capitano, data astrale 164802, un giorno spero di capire il significato di questi maledetti numeri." Ma questa è un'altra storia. Ciò che ci preme dire è che si sono intensificati i contatti con le più lontane razze aliene, di cui fino a qualche secolo prima si ignorava l'esistenza, e con lo scopo preciso di sedare ogni eventuale tentativo belligerante di conquista da parte di qualche malvenuto Saddam spaziale, si era pure costituita una Federazione Galattica che aveva un po' gli stessi scopi dell'attuale ONU, ma con orizzonti leggermente più ampi. Il compito di questa federazione è lampante: semplicemente deve garantire la pace in tutto l'universo conosciuto. Un po' come rubare una caramella ad un bambino, insomma. Nonostante l'impegno fosse gravoso, e si facesse vivo, di tanto in tanto, il bisogno di raffreddare i bollenti spiriti di qualche razza aliena, la Federazione è riu-

Finalmente, finalmente, FINALMENTE!! Erano mesi che aspettavo che uscisse qualcosa tipo Denaris per il 64. Poi, quando ho visto i primi demo, non riuscivo più a stare nella pelle. Finché non è arrivato in redazione il gioco definitivo e sono riuscito ad accaparrarmene la recensione in esclusiva. Sembrerà strano, ma quando uno aspetta per tanto tempo qualcosa, e poi si trova di fronte ad una realizzazione meravigliosa, non sa più cosa dire: avevo preventivato centinaia di commenti diversi, ed ora non me ne viene in mente neanche uno... Fatto sta che la grafica di questo Catalypse è stupenda, con un sapiente utilizzo dei colori e dello scroll del C64. Gli sprites poi sono bellissimi, e lo stesso si può dire, spostandosi dal campo grafico a quello musicale, del sonoro, che non manca di lesinarci una introduzione parlata (gracchiata, come mi corregge JH). Una volta premuto fuoco, ci troviamo di fronte ad una sapiente programmazione, che è stata in grado di fornirci tutta la giocabilità necessaria per farci progredire ogni volta un po' di più. Certo, devo ammettere che c'è qualche difettuccio, come ad esempio la rilevazione della collisione che molto spesso rende preferibile evitare gli alieni, piuttosto che spararli ma per il resto tutto è ben curato, dall'effetto delle varie armi (tipo i laser che rimbalzano) ai mostri di fine livello, anche se c'è da dire che sono facili da eliminare.

Ecco tre dei mostroni di fine livello.

Ed ecco gli altri tre. Si, nel trezo livello abbiamo preso due foto.

scita per parecchi secoli nel suo intento, ma oggi qualcosa di terrificante sta accadendo. Ai confini dell'universo, nel lontano pianeta CLIO, una imprecisata razza aliena si è ribellata alle leggi interstellari e ha iniziato a concretizzare un progetto di dominazione galattica di vastissime proporzioni. I pianeti nelle immediate vicinanze hanno fatto tutto ciò che era in loro potere, ma con scarsi risultati. Inutile dire che la Federazione non è certo rimasta insensibile agli accorati appelli delle razze sottomesse. Così, in un impeto di folle generosità, ha preso tutto il materiale di rifiuto che potevano riciclare (capito le lattine vuote dove vanno a finire? NdP) ed hanno messo insieme una carretta spaziale denominata T2E CATALYPSE. Come al solito, però, un caccia spaziale necessita di un pilota tanto pazzo da guidarlo, e hanno indetto il famoso concorso "Vediamo oggi chi è il frescone", abbinato ai biglietti invenduti della lotteria del linguistico Pia Crocefissa Maria Ausiliatrice Piagata ed Assunta dal Buon Redentore (Claudio Bisio docet NdP) ed indovinate un po' chi è stato estratto? Esattamente, proprio voi che avevate comprato il biglietto da un marocchino che vi faceva così pena con quel blocchetto di carta in mano. Ed ora siete lì, belli pronti a decollare con un solo pensiero nel cuore: vi attende una missione eroica, il destino di tante razze aliene (di cui a dire il vero non vi frega niente, ma questa è un'altra storia) è nelle vostre mani, e solo una cosa potete fare: andare contro tutti e sparare, sparare, sparare...

E dopo questa breve introduzione ad uso e consumo del sottoscritto, passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio.

Come penso abbiate potuto immaginare dalle preview pubblicate qua e là sugli scorsi numeri di Zzap!, e perché no dalle pagine pubblicitarie, Catalypse è uno di quei bellissimi giochi in cui il cervello svolge lo 0.01% delle sue funzioni neurovegetative, in cui l'unico scopo è pigiare come ossessi il tasto

Tranquilla traversata di un tranquillo paesaggio

E finalmente siamo tornati al sano genere Shoot'emupparo. E che ritorno! Ok, Somiglia tanto a quel gran pezzo di software che è Armalyte (il migliore), ma questo non può che essere un vantaggio. La grafica è veramente ben fatta, qualche colore in più non avrebbe guastato, ma non possiamo certo lamentarci. La giocabilità è molto alta. Il livello di difficoltà è abbordabile e la nostra astronave si muove bene per lo schermo. I mostroni di fine livello, che vedete tutti fotografati in giro per queste pagine, sono impressionanti e ben animati, mentre le musiche, non sfigurano per nulla e ci fanno sperare che il mitico Rob Hubbard torni da noi.

Ma ora è giunto il momento del rovescio della medaglia e bisogna citare i motivi che hanno impedito a Catalypse di diventare una medaglia d'oro.

Innanzittutto il rilevamento di collisioni è un attimino fallace e risulta seccane sfracellarsi contro un avversario che avrebbe dovuto essere distrutto. Poi la grafica, per quanto bella, non può competere con quellá di Armalyte, decisamente più particolareggiata e meglio definita.

In definitiva merita esattamente il voto sottoriportato e tutta la vostra attenzione.

PRESENTAZIONE 70%

Schermate introduttive e finali da capogiro, istruzioni dettagliate, buona suddivisione dei caricamenti ed ottima confezione. Basta così?

GRAFICA 78%

Una delle migliori mai apparse sul C64, l'arte italiana si vede!!

SONORO 77%

Buono sotto tutti gli aspetti, ma l'indecente voce digitalizzata all'inizio del gioco potevano risparmiarsela: non potevano mettere una bella scritta? Qui ci sono mica i sottotitoli alla pag 777 del televideo!!

APPETIBILITA' 86%

Faaaaaaameeee! E' da tanto che non si vedono più giochi così. Puzzler, puzzler, sempre puzzler... Basta!

LONGEVITA' 70%

Alcuni bug potrebbero pregiudicare questo aspetto del gioco, ma se non vi lasciate scoraggiare, lo giocherete fino a portarlo a termine.

GLOBALE 81%

Un'imperdibile esperienza arcade, interamente realizzata in Italia, che ci fa quasi dimenticare la concorrenza d'oltremanica. Correte subito a comprarlo, o vi mozzo le dita!!

Fine delle vostre peregrinazioni tra alieni e mostroni. Il tramonto del male che prelude il risveglio del bene..

fuoco e cercare di evitare il più possibile il contatto con le astronavi nemiche. Il tutto fa uso di un fluidissimo scroll orizzontale nel più classico stile di Delta, R-Type, Denaris e compagina bella, e come tutti loro è caratterizzato da un certo numero di livelli da superare (in questo caso cinque), in cui lo stile grafico varia più volte. Alla fine di ogni livello c'è l'immancabile bestio da sconfiggere con la solita dose massiccia di colpi. Vagando qua e là troverete alcune pod bonus che, una volta dischiusi, lasceranno a mezz'aria i più svariati ed utili papparuoli: si va dalle armi extra, al pod che ondeggia attorno all'astronave e spara anche lui come un matto, fino alle armi extra vere e proprie, oppure alle smart bomb che, in un sol colpo, fanno fuori tutti i cattivi sullo schermo. Come sempre questi sono TANTI, e ci vengono incontro ordinatamente e organizzati in numerose formazioni. Attenzione, però, il rilevamento di collisione degli sprites, se da una parte ha reso più difficile il gioco, dall'altro gli ha fortuitamente conferito una caratteristica a mio avviso unica nella storia degli Shoot-em up. Infatti, l'impressione che si prova giocando, è che alcuni nemici debbano essere per forza uccisi con una particolare arma, e laddove quella che è attualmente in nostro possesso sembri non avere alcun effetto, è meglio cercare di evitare il più possibile qualsiasi collisione. Ciò che rende davvero unico questo gioco, comunque, è la straordinaria professionalità con cui sono state implementate le schermate (animate!!) Introduttive e finali: qui in redazione abbiamo visto tutto il gioco, e vi possiamo assicurare che ci siamo sentiti davvero appagati dello sforzo.

Gente che grafica! Fa sempre piacere vedere un 8 bit sfruttato a dovere, e fa ancora più piacere quando l'8-bit in questione è quello della Commodore. In tutto il gioco la grafica si mantiene su altissimi livelli, ed è forse una delle migliori mai viste su questo computer. Certo, i fondali non sono elaborati come in Denaris, ma è proprio lo stile ad essere diverso. Catalypse è molto più lineare, meno ricco di particolari, ma molto più immediato. Poi il sonoro, davvero di ottimo livello. La presentazione, dopo aver gracchiato qualcosa, vi urla "CATALYPSE!", e voi non potete far altro che pigiare fuoco impazienti di giocare...

SPARO

MI SA PRO

PROLOGO

Drin, drin: "Pronto?"
"Ciao Luca, sono Gianca"
"Ah, ciao, cosa ti serve?"
"Eh?... A si, hai già finito il mio articolo sui Shoot'em Up?"
"Cosa? Quale articolo?"
"Ma si, quello che ti ho commissionato due mesi, quattordici giorni e tre ore fa"
"Accidenti, me ne sono parzialmente scordato... (Sinceramente te lo avevo totalmete rimosso dalla mia memoria; si sa, le cose brutte sono le prime che si dimenticano)"
"Beh, poco male, si lavora meglio sotto pressione"
"Ehm, cosa intendi dire con questo?"
"Intendo dire che hai due ore, diciassette minuti ed una manciata di secondi per scrivere l'articolo e portarlo in redazione (bisogna dire però che il Gianca è una persona precisa (... E soprattutto puntuale, vero?))"
"Veramente ho 39 e mezzo di febbre, un'emicrania mortale e mi si stanno squamando le unghie dei piedi (?!?)..."
"Ma scusa, se stai così male, come mai hai risposto tu al telefono?"
"Beh, sai, strisciavo da queste parti..."
"Luca, non mi puoi tirare questi pacchi: (inizia a piagnucolare) sono tre giorni che non dormo e che mangio unicamente pizza al mattino, mezzogiorno e sera (degenera in un pianto isterico), ho 25 pagine di articoli vari da rileggere, correggere e spedire e, (sob, sob) cosa peggiore di tutti, non riesco a finire il sedicesimo quadro di Lemmings... (si scioglie in lacrime, si soffia il naso e cerca di riprendere un certo contegno)"
"Su forza Gianca, la vita è bella..."
"Noo, basta, non ha più senso andare avanti così... Anche le pile del mio Game Boy sono scariche... Perché sono qui? Chi sei tu? Cosa volete da me?"
"Ok, va bene: mi farò accompagnare in redazione da un'ambulanza: sarò lì con l'articolo fra al massimo un paio d'ore ..."
"Ooh, bravo; bene, ora devo andare, ciao! (Click)"
Rimango attonito con la cornetta in mano e la diffusa sensazione di esser stato fregato. Ma adesso il problema principale è:

COME INIZIARE UN ARTICOLO SUGLI SHOOT'EM UP?

Mmmm, vediamo: "Era un giorno buio e tempestoso, quando uno stormo di vischiosi alieni decise di invadere la terra: casualmente lì vicino era parcheggiata una super astronave già armata, con il pieno di benzina e con il cristallo pulito in attesa di un glorioso pilota pronto ad affrontare le insidie dei sopracitati marziani..." No, no, non ci siamo: proviamo così: "Sembrava una giornata come tutte le altre, se non fosse stato per un intero plotone di invasori nemici cheera intenzionato a conquistare la nostra patria. Fortunatamente c'ero io che, armato soltanto di un M-60 ed un paio di granate..." Hmmm, un po' meglio, ma qualcosa ancora mi

O NON SPARO: PRIO CHE SPARO!

sfugge: allora... Eh? Cosa Giancarlo? Se non trovo un inizio decente dovrò iniziare a cercarmi anche un nuovo lavoro? Ok, ok, mi sono lasciato prendere un po' la mano, lo ammetto, ma il mio intento era di introdurre quello che è un po' il concetto base degli Shoot'em Up: l'eliminazione di taaaanti, taaaanti nemici che, casualmente, si trovano nel posto sbagliato nel momento giusto. Infatti in tutti i giochi di questo genere il vostro scopo è sempre quello di attraversare uno svariato numero di livelli distruggendo tutto ciò che si muove fino ad arrivare allo schermo finale dove potrete finalmente mettere i laser \ le mani addosso al maleficone di turno (possibilmente eliminandolo). Per quanto il concetto sia piuttosto semplice (dovete solo andare, eliminare e tornare), l'evoluzione e il successo che gli Shoot'em Up hanno avuto nel corso degli anni è a dir poco strabiliante. Partendo dal primo e indimenticabile Space Invaders agli ultimi prodotti come Mercs e Smash TV, possiamo dire di aver visto ormai di tutto: infatti alieni, super astronavi, mostri, truppe, elicotteri, bruchi (?), topi, cipolle giganti eccetera, eccetera, sono stati i nostri più odiati nemici in centinaia di partite, in centinaia di giochi, e siamo così abituati a schiacciare ripetutamente il tasto che ormai ci sembra inutile comprare un joystick senza l'auto-fire. Abbiamo probabilmente più alieni sulla coscienza che peli sul corpo (tu, Gianca, chissà quanti poveri marziani avrai fatto fuori!), e, nonostante tutto, siamo tutti daccordo che non c'è niente di meglio di un bel po' di violenza ludica per scaricare i nervi dopo una dura giornata scolastica. Con ciò non sto dicendo che sia giusto passare le ore davanti al monitor sparando a tutto quello che si muove e respira (il fatto che respiri è un optional), ma di certo non potete smentire che questo possa risultare divertente ed impegnativo. Comunque, tornando a noi, passiamo ad analizzare i...

PUNTI FOCALI DI UNO SHOOT'EM UP

Tutti gli spara e fuggi (traduzione alquanto empirica del termine inglese che però propone chiaramente i concetti base di questo genere) sono carat-

terizzati da alcune peculiarità che li distinguono e li rendono facilmente identificabili: la suddivisione in livelli, l'ambientazione spaziale o da guerriglia, la presenza di mostri di fine schermo, lo scrolling (che è presente slo nella maggiorparte), la presenza di armi speciali (o power-up) e infine la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Per quanto riguarda i livelli di gioco, credo di poter affermare senza ombra di dubbio che tutti gli Shoot'em Up (unica eccezione è forse Space Invaders(e Asteroids-ndJH)) siano composti da almeno un paio di schermi differenti in cui cimentarvi, ognuno caratterizzato da un diverso genere di nemici e di fondali e, logicamente, disposti in un ordine di crescente difficoltà per cercare di rallentare la vostra avanzata verso la meta finale. Giusto per andare in ordine, mi sembra il caso di parlare dei rinomati mostri finali: benché per molti di voi sia ormai "naturale" e "scontato" trovare un mega-"coso" (restiamo un po' nel vago) che vi fronteggia alla fine del livello, per molti di noi fu una sorpresa sbalorditiva trovarsi davanti una immensa astronave madre nel più che vecchio Phoenix. Al giorno d'oggi, uno spara e fuggi senza mostri finali è come una rondine senza ali (calmo Gianca, calmo!): gli mancherebbe qualcosa... Arriviamo finalmente allo scrolling che è sicuramente la caratteristica che influenza di più l'aspetto grafico del gioco: partendo dai primi proto-prodotti che non possedevano ancora questa caratteristica (si, sto parlando ancora di Space Invaders e di Missile Command) e da quelli che erano suddivisi in schermi e non in livelli (Phoenix e Galaga), ben presto vennero alla luce giochi come Scramble, Defender, Green Beret e Moon Patrol che invece sfruttavano lo scorrimento orizzontale per dare quella sensazione di movimento e di avventura nello scoprire "cosa c'è oltre". Partendo da queste basi furono creati giochi che offrivano la possibilità dello scrolling multidirezionale come in Time Pilot, in cui potevate muovere la vostra astronave in giro per tutto il cielo (il primo simulatore di volo senza terra!), eliminando aerei ed evitando proiettili; questo sistema non ebbe molti successori, poiché si preferì impostare un movimento obbligatoriamente unidirezionale, normalmente rivolto verso l'alto o verso destra, insieme alla possibilità di "ruotare" il busto del personaggio a nostro piacimento (che è poi il metodo utilizzato dalla maggior parte degli spara e fuggi moderni come Mercs ed Ikary Warriors), in modo da poterci coprire le spalle. Eccezionalmente i programmatori hanno voluto rovinarsi l'esistenza inserendo due tipi completamente diversi di scrolling nello stesso caso più famoso che utilizza questa tecnica è Salamander, in cui si andava a destra nei livelli dispari ed in alto in quelli pari.
Ultimo appunto che vorrei fare riguarda l'ambientazione del gioco stesso: i due maggiori filoni di Shoot'em Up utilizzano ambientazioni di stampo spaziale o militare. E le poche eccezioni che esistono (Ghost'n'Goblins, WonderBoy,...) devono la loro diversità anche ad una componente estranea al genere "shoot'emapparo" a cui appartengono 4solitamente Platform-Game).
Concludendo vi ricordo che il capostipite degli shoot'em up che prevedono la possibilità di giocare in coppia con un vostro amico è... Salamander (anche se un bel po' di tempo fa si trovava in giro un Missile Command con due Paddles e un numero doppio di pulsanti).

Luca Reynaud

GUIDA ALLO SHOOTEMUPPARO GALATTICO

Ovvero "Ciò che non può mancare a chi ama sbudellare gli alieni e lo vuol fare a tutti i costi sul suo C64". Tanto per cominciare di Shoot'em up validi per questa macchina ce ne sono un catervone alla milionesima, ma non tutti presentano lo stesso layout. In questo box facciamo la minicronostoria dei migliori shoot'm up per il piccolo di casa Commodore. Si inizia logicamente con SANXION e DELTA, entrambi dell'eclettico Stavros Fasoulas, forse i primi titoli di questo tipo per C64 ad avere una grafica da strawow. Poco dopo hanno fatto la loro comparsa diversi altri titoli, forse influenzati dal successo del coin op di R-Type, che segnava il nuovo standard qualitativo per i giochi di questo tipo. Dei tanti, si distingueva dalla massa IO, non solo per la sua grafica meravigliosa, ma anche per la sua estrma(nte) difficoltà. Fu così la volta di ARMALYTE e KATAKIS, il primo spacciato come seguito di Delta, ed opera della Cyberdyne Systems, mentre il secondo era un'evidente scopiazzatura di R-Type ad opera della Rainbow Arts. Nonostante le beghe legali che ne derivarono, Katakis uscì qualche mese più tardi col nome defintivo DENARIS, ed è ancora oggi considerato come il miglior Spara e Fuggi della storia del C64 (dopo Armalyte -ndJH). Nel frattempo erano uscite anche due eccellenti conversioni da coin op: si trattava nientemeno che di SALAMANDER e di R-TYPE, per ironia della sorte convertito dagli stessi programmatori di Denaris... Poi la qualità iniziò a scemare, forse perché nel frattempo l'interesse verso questo genere di giochi era diminuito, comunque il mercato si intasò di cloni vari tra i quali ricordiamo necessariamente i discreti BLOOD MONEY (conversione dei uno dei giochi che hanno reso famosa l'Amiga), DOMINATOR della System 3 e X-OUT (che si legge "cross aut") sempre della Rainbow Arts, per non parlare poi delle miriadi di titoli più o meno mediocri come STEEL EAGLE, MENACE, STARRAY e compagnia bella. Adesso bisogna inserire CATALYPSE, l'ultimo gioco della Genias che riporta il livello qualitativo molto in alto. Finito.

AD APRILE ZZAP!
HA PRONTO PER TE
UN CONCORSO
STRAORDINARIO
CHE METTERA' IN PALIO
TANTISSIMI PREMI
PERSONALIZZATI.
DI COSA SI TRATTA?
SCROPRILO NEL NUMERO
DI ZZAP! IN EDICOLA
AD APRILE E NON
TE NE PENTIRAI!

Shinobi

64 Tronix per Commodore 64, cassetta, L.NP

Nel Giappone medievale, esistevano i ninja, killer spietati esperti nell'uso di droghe, veleni, armi (sicuramente dei cannoni.-ndJH), arti marziali e nelle pratiche magiche. A loro venivano affidate le missioni più pericolose e allo stesso tempo più disonorevoli, come ad esempio i delitti premeditati. Col passare dei decenni non si ebbero più notizie di alcuna setta ninja , e perciò tutti (o quasi) diedero per scontata una loro estinzione. Tuttavia due scuole continuarono ad esistere e per generazioni e generazioni furono tramandate tutte le tecniche di quella che era considerata un'arte a sé stante. Una di queste sette si conciliò con la Jakuza (la mafia giapponese), mentre l'altra si trasferì negli States per non aver niente a che fare con l'altra fazione. A quest'ultima setta appartenete anche voi, prode guerriero ninja di nome Pong To, ma non eravate ne killer spietati ne giapponesini dagli occhi mandorla bensì dei guru pacifisti a conoscenza delle tecniche ninja solo per tramandare la tradizione di generazione in generazione. Un bel giorno però la setta dei miopinja, sì sì proprio loro, quella dei cattivi, venne anche lei negli States, ma non per un eventuale trasloco, bensì solamente a scopo di lucro. Provate un po' a indovinare? Bravissimi (vedo che avete studiato la lezione), loschi affari di droga. Provate adesso a chiedermi qual'è la vostra missione! "Qual'è la nostra missione?" Bravi, avete fatto bene, perché la storia non è finita qui... Dunque, i fetentacci hanno rapito, oltretutto, tutti i giovani allievi della vostra scuola di addestramento orboninja e guarda un po' che caso tocca a voi andare a salvarli...

A quanto pare la memoria fa brutti scherzi. Chissà perché mi aspettavo molto di più quando ho caricato Shinobi per farne la recensione. Bho? Me lo ricordavo realizzato meglio, sia dal punto di vista grafico e sonoro sia da quello della giocabilità. Per la grafica non ne sono rimasto sorpreso, ormai mi sono prevenuto e soprattutto rassegnato, ma mi aspettavo una giocabilità elevata, paragonabile a quella del coin-op. Forse per questo motivo il giudizio è un po' stretto, ma non so, c'è qualcosa che mi ha lasciato dell'amaro (Averna? -ndJH) in bocca. Resta comunque un prodotto discreto, se vi è scappato alcuni anni or sono, dategli uno sguardo.

PRESENTAZIONE 85%

Molto buona la musica d'introduzione, così come la possibilità di cambiare colore alla tuta del vostro eroe.

GRAFICA 76%

Colorata, ma un po' (troppo) edilizia per i miei gusti.

SONORO 70%

Buona la colonna sonora che accompagna il caricamento, gli effetti durante il gioco sono di normale routine.

APPETIBILITA' 88%

Il coin-op ha fatto delirare molti...

LONGEVITA' 78%

...e per chi lo ha amato è sicuramente un valido prodotto.

GLOBALE 76%

Sob! Sigh!! Buuuu!!! Mi aspettavo di meglio...

SPELLFIRE SORCERER

Nel caos frafico della foto, potreste distinguere il vostro mago e diversi "Papparuoli" volanti. Potreste.

A Il regno di Bradulandia ha vissuto fino a ieri in pace e prosperità, grazie soprattutto alla sapiente gestione politica della Principessa Pomodorilla, che aveva fatto di tutto per rendere il suo piccolo ma accogliente paese sempre più ricco, grazie al territorio fertile su cui sorge. E come ogni brava principessa medioevale, aveva attorno a se i suoi bravi cavalieri, le sue ancelle, ed il solito cattivissimo signorotto del regno accanto che faceva di tutto per appropriarsi di lei e del suo regno. Così, in un impeto di esaltata convinzione personale, questo signorotto si è rivolto ad un'orda di creature infernali ed assassine che si sono avventate sul pacifico regno di Bradulandia e hanno razziato la principessa e tutto ciò che si poteva razziare. Inutile dire che i prodi cavalieri della tavola quadrata di Bradulandia se la sono data a gambe, soprattutto considerando che Pomodorilla sarà stata pure brava a regnare, ma certamente non era una bellezza, e quindi non vedevano il motivo di rischiare la pelle per salvarla, e poi che di regni come Bradulandia ce ne saranno stati sì e no altri mille, e quindi era più intelligente cercarsi una nuova occupazione da qualche altra parte. Il compito di salvare la principessa è ricaduto sul valoroso stregone di corte, tale Mago Merluzzo. Inutile dire che è proprio qui che entrate in scena voi, ed impersonando Merluzzo dovrete affrontare quattro livelli a scrolling orizzontale con lo scopo di recuperare tutti gli occhi di drago sparsi per il territorio. Questi occhi di drago, infatti, sono il componente essenziale dell'intruglio che può dissolvere tutte le creature malvagie, ma per recuperarli dovrete salire su numerose piattaforme e sparare i vostri strali infuocati contro i nemici, facendo inoltre attenzione ad alcune gemme malefiche messe li apposta dai vostri avversari per impedire il proseguimento della vostra missione. Ogni volta che terminerete un livello, apparirà un teschiazzo sparafuoco che farà di tutto per incenerirvi, ma basta centrarlo con una ventina dei vostri colpi per farlo secco e passare oltre. Detto questo, detto tutto. Anzi, dimenticavo: una volta che avrete salvato Pomodorilla, non dimenticatevi di scappare, prima che cerchi di ringraziarvi.Potrebbe saltarle in testa di baciarvi.

Giochino discretamente brutto questo Spellfire Sorcerer: la giocabilità è infatti a livelli insulsi, con un mago che corre come se fosse inseguito da Giancarlo e che salta nel modo più ridicolo mai visto in un videogioco: sembra che spicchi i suoi enormi salti semplicemente puntando i piedi a terra, e come se non bastasse, i salti sono così calibrati all'ultimo pixel, che se saltate neanche mezzo micron prima, finite per terra e dovete rifare parecchia strada. Come se non bastasse i nemici corrono, saltano, svolazzano, e sparano con velocità altrettanto incredibili: fortuna che ci vuole un bel po' di "danno" per perdere un omino, ma è altrettanto vero che basta toccare una gemma nemica per crepare inesorabilmente, e a poco servono i papparuoli disseminati qua e là, tipo smart bomb, immunità varie, ecc ecc ecc. A salvare questo gioco dalla "piccola bottega degli orrori" (così ho chiamato il cestino in cui sbatto i giochi brutti) è la grafica abbastanza curata, e gli sprites tuttosommato divertenti ed animati bene (ma non hai già gli occhiali, Paolo?-ndJH). Comunque, il mio consiglio è di dimenticarvene.

P.B.

PRESENTAZIONE 60%

Due maghi cubettiformi e spixellati contornano un'orrenda scritta "Spellfire Sorcerer" su sfondo a raster. Per il resto non c'è nient'altro da aggiungere.

GRAFICA 80%

Decisamente l'unico aspetto curato del gioco, anche se molto spesso gli sprites lasciano a desiderare.

SONORO 60%

Varia da "brutto" a "inesistente"

APPETIBILITA' 76%

Un po' datato ma il prezzo è invitante.

LONGEVITA' 50%

Gniiiiiek! Swam! Slash! Swoooooshhhh!

GLOBALE 60%

Dategli un'occhiata, ma se poi non vi piace non venite a lamentarvi da noi: vi avevamo avvertito che era mediocre.

64 Tronix per C64

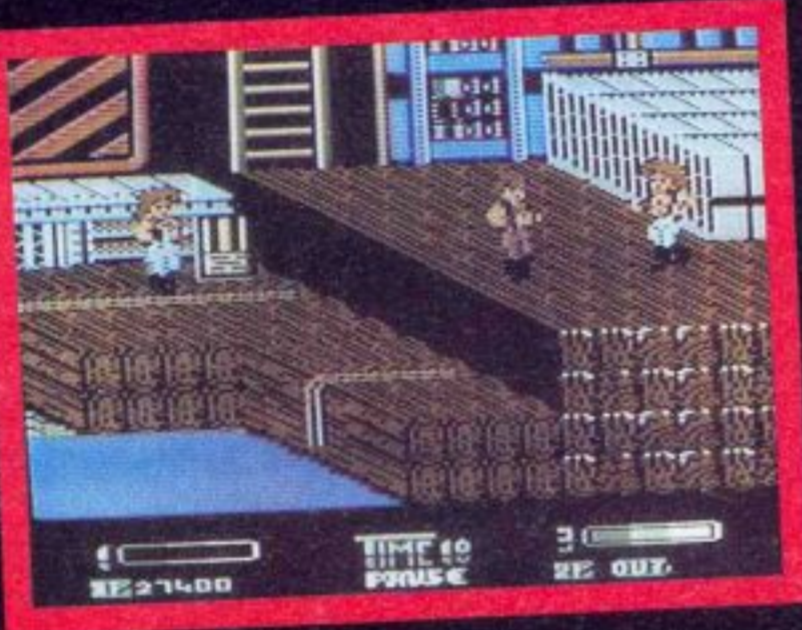
Double Dragon

1

Quella faccia sul manifesto mi sembra di conoscerla... non vi sembra che abbia la barba?

Niente da fare, quell'elicottero è tra i più statici che abbia visto in vita mia.

Signorina, ha da accendere

2

E Qual'è la professione più pericolosa dell'universo? Lo Stuntman, il palloncino in una fabbrica di puntine da disegno, la rondine in redazione, il caporedattore in periodo di chiusura di numero? Niente di tutto ciò, è la "ragazza dell'esperto di arti marziali". Recenti statistiche hanno provato che nell'87% dei casi la poverina rischia di essere rapita da bande di teppisti urbani e trasportata nei capienti depositi utilizzati all'uopo in attesa che essa venga ritirata dall'eroe di turno (che dovrà comunque presentare scontrino comprovante l'avvenuta eliminazione fisica della totalità degli scagnozzi della banda, controfirmata dal sangue del cattivone morente), nel 13% dei casi di essere assassinata direttamente, abbiamo poi circa un altro 5% di morti accidentali e incidenti domestici, il 4% di ragazze abbandonate in favore di altre pulzelle meno sfortunate e si è calcolato che solo l' 1% delle tormentate storie d'amore riesca ad arrivare ad un lieto epilogo con la poverina e con sette figli a carico.

Quello di Double Dragon II è invece un insolito caso cattivo intelligente: invece di rapirla per all'inesorabile arrivo il nostro redivivo capobanda decide di mettere subito fine alle tormentate vicende della suddetta. A dire il vero non ho esattamente presente cosa sia successo tra morti che risorgono, mutanti, ragazze morte e maghi, ma la cosa non ha in fondo alcuna importanza, visto che per l'ennesima volta vi mettete in marcia per la solita strada con una densità di scagnozzi degna di un Quarto Oggiaro alle due di mattina. Questi teppisti sono comunque molto sportivi e si presenteranno in buon ordine, un paio alla volta, giusto il necessario per permettervi di sfoderare con tutta calma il vostro repertorio di arti marziali, comprendente il lancio di suppellettili vari e l'utilizzo di oggetti contundenti inavvertitamente smarriti dai cattivi mentre gli frollavate le gengive a calci.

MAX

Buona parte del loro successo i picchiaduro come questo la devono proprio alla grafica e in questo caso... beh, i programmatori hanno fatto quello che hanno potuto, ma gli sprites dei protagonisti sembrano ancora più obesi di quelli dell'originale (la cui linea già lasciava a desiderare). A mio parere tutti questi picchiaduro soffrono di una narcotizzante ripetitività congenita nel loro schema ammazza-avanza-ammazza, bisogna comunque ammettere che le mosse ci sono e funzionano anche con un minimo di tempestività, ci sono un po' di armi e oggetti da raccogliere e una buona interattività con i fondali disegnati con una discreta prospettiva.

PRESENTAZIONE 80%

Il gioco ha qualche tocco particolare, come qualche schermata tra i vari livelli.

GRAFICA 66%

Non pretendiamo di vedere il coin-op sui nostri monitor, ma così...

SONORO 80%

Musichetta passabile nell'introduzione. Idem per gli effetti nel gioco.

APPETIBILITA' 75%

Il gioco una volta aveva un certo richiamo per merito del coin-op. Ora non più.

LONGEVITA' 50%

Tutto assolutamente uguale, andare avanti così è veramente difficile.

GLOBALE 70%

A risollevare le sorti del gioco c'è comunque l'opzione per due giocatori.

64 Kixx per C64, cassetta

BARBARIAN II
the DUNGEON of DRAX

Argh! Lo stesso gioco in due mesi??? E adesso che cavolo scrivo?" JH dal profondo... "Crea, Shin, crea!!! Improvvisa! Scrivi quattromila caratteri per domani o sei licenziatooooo...", "Che strano, mi è già venuta l'ispirazione!" Dunque, c'era una volta... ehm! no, così non va!!! Riproviamo, tanto tempo fa in una landa desolata... no! Non ci siamo! AH! Ci sono! Sono passati, ormai, quattro anni da quando Barbarian II fece la sua prima apparizione sul Commodore 64. Io, allora, ero in preda ad attacchi di sadismo nel tagliare teste a tutto spiano con Barbarian e, la maggior parte dei miei amici erano con me. Mi vien da piangere (commozione) se ripenso a quando ci ritrovavamo tutti a casa mia ed organizzavamo tornei per vedere chi era il più forte, il più selvaggio, il più "barbaro". Ora, riprendere in mano quello che considero il miglior sequel di tutti i tempi è un tuffo nel tempo, un ritorno al passato e ciò mi rende nostalgico e felice allo stesso tempo (non esagerare Shin, ti rende solo più scemo.-ndJH). Per gli ultimi arrivati in famiglia, vi riassumo la trama e ciò che dovete fare in questo beat'em up della Palace: innanzitutto, l'innovazione (all'epoca) è quella di poter scegliere se impersonare il barbaro o la principessa Mariana, e quindi dovrete girare per i vari quadri e livelli finché non troverete il mostro finale da far fuori a randellate sulla zucca. Piaciuto come riassunto? No? Troppo generico? Avete ragione! Allora, il cattivone di turno si chiama Drax ed il vostro scopo è quello di trovarlo e farlo fuori; fin qui tutto chiaro. Tuttavia, i problemi iniziano molto prima, e cioè durante la strada che dovrete percorrere per poterlo trovare. Infatti essa è affollata da tutta una serie di creature schifose che faranno di tutto per impedirvi di raggiungere il vostro scopo. Soddisfatti? (No! Ndeilettori) Sì?

PRESENTAZIONE 90%
Grande da subito

GRAFICA 94%
Un gioco come Dio comanda.

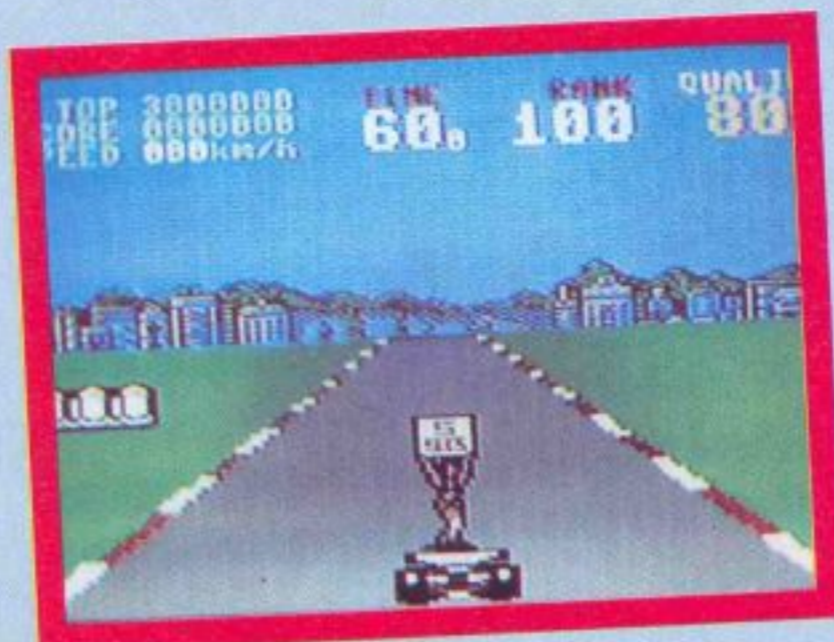
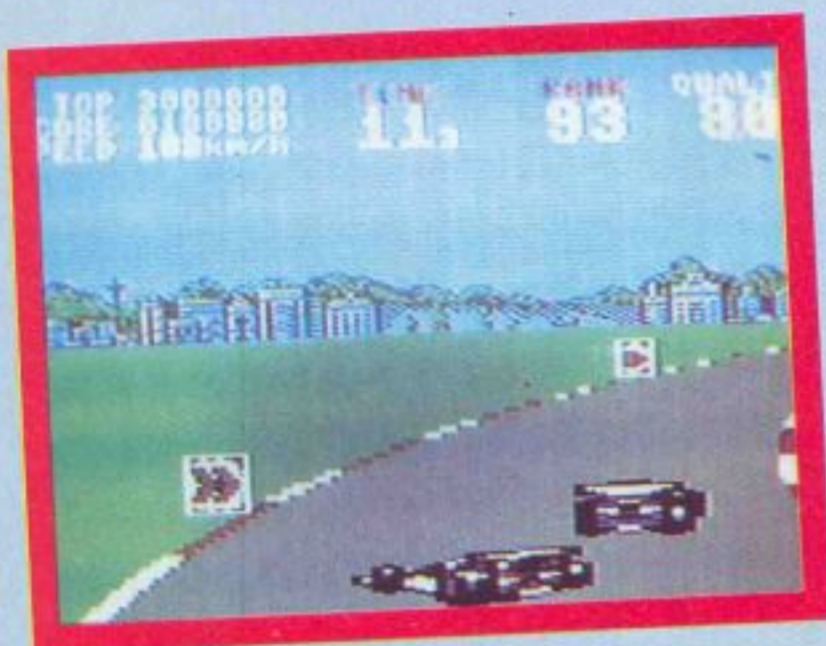
SONORO 95%
Elo!!!! Quante volte ti ho detto di non tenere lo stereo così alto!!! (Scemo! Non sono io che tengo lo stereo alto, ma sei tu che hai le cuffie collegate alla TV, NdSHsyster)(Elo? Ma a che nome corrisponderà mai? ndJH)

APPETIBILITA' 98%
E' come un bignè....

LONGEVITA' 90%
Lungo, impegnativo, difficile da finire, estenuante... (come un bignè?!? ndJH).

GLOBALE 95%
E' lui, è violento... è il Mastro Lindo dei giochi (Seee! Per chi ama le pulizie, NdSHsyster)

Piripicchio di un piripacchio! Che cavolo di gioco è questo? Veramente, non l'ho capito! E' un gioco che ha come protagonista un barbaro o no?!? Ho cominciato a giocare e mi sono trovato davanti ad uno sprite che assomiglia ad una modella in bikini color giallo canarino. Me ne sono andato un po' in giro, ma dal primo buco nero in cui sono saltato non sono più uscito, e dall'altra parte ho trovato un drago color lillà che ha cominciato a mordermi dappertutto e mi ha mangiato la testa. Poi ho iniziato a vomitare ed ho mollato lì...

Ueeeh! Ueeeh! Sigh! Prrrrr! Scusatemi ragazzi non ho saputo trattenere una lacrima di commozione (Paolo, posso chiudere l'ombrello e levarmi l'impermeabile? NdSH) davanti a questo gioco. E' veramente superbo in tutto e per tutto e la battaglia finale... signori... la battaglia finale è una scena che mi è rimasta impressa da quando l'ho finito per la prima volta quattro anni or sono. E' SUPERBO! E SE VE LO LASCIATE SCAPPARE VI SPEDISCO GEIMS A CASA! Ueeh! Ueeeeeh! Sigh! Sigh! (to be continued per un altro quarto d'ora).

1

2

3

CONTINENTAL CIRCUS

E chi dice che quel famoso circus che campeggia ormai da anni nei titoli dei giochi di corse di mezzo mondo sia poi il frutto dell'omissione delle lettere "it" da parte di un programmatore giapponese non esattamente poliglotta? Non potrebbe essere un riferimento al Circo della Formula 1, come viene comunemente denominato? La definizione, nel nostro caso, non potrebbe tra l'altro essere più adatta, visto che in questa particolare formula 1 ne succedono di tutti i colori, a cominciare dal particolare meccanismo delle qualificazioni, che assomiglia di più alle prequalifiche della vera F1. L'accesso al circuito seguente degli otto disponibili è infatti condizionato ad un risultato positivo nella gara precedente. Il risultato "positivo" significa arrivare per esempio ottantesimo (ehp!) in circuiti affollati come il casello di Melegnano l'ultimo fine settimana di Agosto, con un centinaio di macchine su un singolo circuito.

E' comprensibile come, in queste condizioni, finire ad arrotarsi il musetto sui pneumatici posteriori di qualche avversario sia evento abbastanza probabile quanto infausto ma non mortale. Il motore della vostra F1 comincia infatti (giustamente) a fumare e il delicatissimo assetto tecnico della vettura potrà essere riassestato solo con un intervento di alto livello tecnico ai box sotto forma di un meccanico con estintore.

Lo schema di gioco è quello classico dei giochi di corsa: un tempo limite entro cui raggiungere dei traguardi intermedi lungo la pista e un certo numero di macchine da superare entro la fine della gara, con quattro possibilità di continue game per superare gli otto circuiti che vi separano da u titolo mondiale degno di Ayrton Senna (a parte naturalmente i soldi, la celebrità, le donne, la soddisfazione, il divertimento e tutti questi insignificanti particolari).

64 Tronix per C64

Del coin-op pietosamente non parleremo, e forse sarebbe meglio non citare una grafica edilizia (leggi blocchettosa) delle macchine, o i fondali a dir poco scarni (a parte qualche alberello di quando in quando). A suo favore c'è invece un'ottima velocità e fluidità di gioco che pensano a dare quel minimo di giocabilità necessaria ad un gioco un po' troppo ripetitivo e poco vario anche graficamente.

1) Alex, la vedi quella freccia? Dall'altra parte!

27 Buongiorno signorina, guardi che questo non è un incontro di boxe.

3) E qui possiamo vedere Max in uno dei rari momenti in cui non pratica fuoristrada...

PRESENTAZIONE 60%

A dir poco essenziale. Buona l'idea dei quattro crediti per finire il gioco che sarebbe altrimenti stato impossibile.

GRAFICA 68%

Non è varia e neanche definita, non ci siamo molto.

SONORO 64%

La musichette sono sopportabili, mentre gli effetti sonori del motore mi sembrano ormai standardizzati su 64.

APPETIBILITA' 75%

Beh, la velocità c'è e tutto è anche abbastanza giocabile, se solo si potesse giocare ad occhi chiusi....

LONGEVITA' 70%

... si potrebbero sopportare gli otto livelli praticamente identici, a parte il numero di auto da superare.

GLOBALE 70%

Quando vedo giochi come questo mi rendo conto di quanto poco tempo è passato dai tempi di Pole Position.

64 IMPULZE per C64, cassetta

ROUND THE BEND

A Questo è decisamente il gioco dalla trama più imbecille che io abbia mai avuto l'opportunità di recensire: si tratta di portare alcuni giornalisti dal loro editore, in modo che i loro articoli possano vedere la luce sulle pagine di qualche strana rivista. Inutile dire che il gioco sembra proprio ispirato a noi, dato che i quattro protagonisti messi a disposizione assomigliano in maniera impressionate a Dave (il cagnaccio con il cappellino), Giovanni (il topo), Willi (la specie di imprecisato zombie verde e gigante), ed Emanuele (l'ultimo "coso" che resta) (Già vedo la sprezzante nota di JH "ma dai, Paolo, si vede a chilometri di distanza che è un Marsupiale Pterotonico imparentato con le rondini" o qualcosa di simile NdP). Comunque, tornando al gioco, voi avete a disposizione uno di questi quattro (JH, posso scrivere "Sfigatissimi"? Se lo dice Jovanotti posso dirlo anche io! Beh io lo scrivo, al massimo me lo censura dopo NdP) ************ (censurato.-ndJH) personaggi, e ognuno di questi dovrà consegnare all'editore determinati articoli. Ma attenzione, certi brani sono più difficili degli altri, e per tanto sarà necessario che il redattore intelligente presenti il suo articolo intelligente ad un editore altrettanto acuto, altrimenti il suo pezzo verrà cestinato, e per tanto dovrete utilizzare un personaggio alla volta e fargli percorrere un itinerario diverso. Voi partite dalle fognature ed ogni volta che dovrete consegnare un pezzo a qualcuno, dovrete affrontare tutte le insidie del mondo esterno, compresi ragnacci malefici e strani individui in monopattino.Messa così,sembrerebbe che in tutto il gioco regni una gran confusione, e vi posso assicurare che, almeno stavolta, le apparenze non ingannano. Leggetevi il commento per ulteriori spiegazioni.

AAAAAAAAAAAAAAAARRRRRRGH! Giochi come questo sono un vero e proprio tentato redattoricidio. Effettivamente la trama non è proprio quella che ho "rielaborato" io, comunque vorrei farvi notare due cose: voi impersonate gli esseri più ributtanti mai apparsi in un videogame, dovete attraversare una sezione nelle fogne in cui i nemici escono all'improvviso e vi ammazzano a tutto spiano, e quando riuscite ad infilarvi in una sezione arcade, avete tutta la gioia di ammirare una grafica stile 1982, con sprites (vedi i pugni) monocromatici da pugno nell'occhio, e con tanto di sonoro snervante e giocabilità a livelli minimi. Evitatelo con la massima cura!!

P.B.

PRESENTAZIONE 50%

Schermo di selezione ORRIBILE, accompagnato da musichetta snervante e da una sensazione di "già visto". Per il resto abbiamo: scarso controllo dei personaggi, e pessima giocabilità.

GRAFICA 40%

La fognatura è la cosa migliore del gioco, ma prego, vorrei farvi notare le schermate arcade, tanto brutte da non crederci.

SONORO 40%

Quel poco che c'è, sarebbe stato meglio che non ci fosse stato

APPETIBILITA' 50%

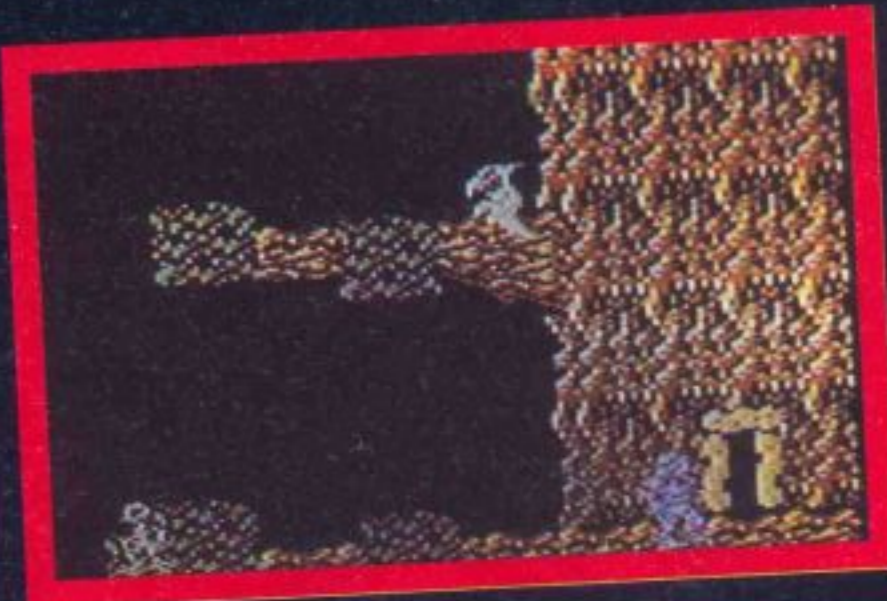
Non dice niente fin da subito.

LONGEVITA' 45%

Longevità? Pensate davvero che qualcuno possa pensare di giocarlo?

GLOBALE 49%

Il tipico gioco insulso che non lascia nulla dietro di sé, tranne qualche ciuffo d'erba avvizzito.

Nella prima foto da sinistra, vediamo il classicissimo cimitero.
Nella seconda, vediamo un meno classico ma più comodo cimitero con forca incorporata.
Nella terza solo una normalissima porta in un albero un po' meno normale.

Certe volte, nei miei pochi momenti (attimi, Paolo, attimi.-ndJH) di lucidità mentale, mi capita di riflettere, come d'altronde succede a quasi tutti i recensori, sull'ormai stradibattuta originalità dei videogiochi. Molte volte mi sembra infatti che i videogiochi non abbiano più niente di buono da dire. Ormai mi sembra utopistico pensare che non possano esserci meno di duecento cloni dello stesso gioco.

Tra tutti, forse il gioco più "clonato" è stato l'ormai vetusto, ma sempre eccezionale, Ghosts'n Goblins, un gioco a dir poco eccezionale, che io alla lunga preferisco persino al suo seguito Ghouls'n Ghosts.
The Sword and The Rose non è altro che l'ennesima "copia" del sopracitato gioco.
Chi troveremo come protagonista di questo gioco? Provate un po' ad indovinare? Non ci riuscite? Beh, allora vi aiuto io, in fondo sono qui anche per questo! Dunque, il personaggio non è altro che un cavaliere (non cavalliere come scrivono certi lettori nelle loro lettere, vergognatevi! NdD) armato di una lunga ed affilata lancia. Vi dice per caso qualcosa? Il primo livello guarda caso, si svolge in un bel cimitero pieno di tante belle e putride creature, sarà per caso un' altra coincidenza? Le armi a disposizione, eccetto qualche arma per così dire "nuova", sono la lancia, il coltello, l'ascia, dove le avrò già sentite?
Inoltre baccatevi un po' la storia:
Ahh, dolore immenso, la mia ragazza è stata rapita da un mostro cattivo cattivo ed imprigionata in una tetra dimora (la solita storia)! Sob sob, chi la salverà adesso?
Il nostro eroe era proprio sconsolato, quando incappò (forse sarebbe stato megli dire inciampò) in una bella armatura che si trovava lì per caso. Disse: "accipicchia che fortuna, forse ne ricaverò qualcosa vendendola al mercatino dell'usato!". Nessuno la volle acquistare, e fu così che il nostro baldo nonché intrepido eroe la indossò e si guardò allo specchio. "Però", disse, "sembro proprio un bel cavaliere! Ah, come mi piacerebbe esserlo davvero! Così potrei salvare la mia ragazza! Ehi, ma con questa armatura sembro proprio un cavaliere vero, chissà se i miei avversari ci cascheranno". Fu così che il nostro amico, denominato Sir Artur 2 la vendetta, si diresse verso il castello dell'Innominato (il povero tapino aveva un nome così brutto che nessuno aveva il fegato di pronunciarlo!). E qui viene il bello. Si da infatti il caso che Don Rodrigo, il parroco della chiesetta

Uffa, oggi la mamma mi ha mandato a fare la spesa, mi ha detto di comprare lo stracchino ed invece io ho comprato il gorgonzola. Inutile dirvi che lei si è molto arrabbiata e mi ha costretto a mangiarmelo tutto in un sol boccone. Sarà forse per questo che tutti, qui in redazione, scappano appena apro bocca? Begli amici che sono, che mi lasciano così nel momento del bisogno. Ma non temete, mi ricorderò di tutto, ed al più presto mi saprò vendicare. Tremate tutti, o miseri redattori!

THE SWORD A

Ragazzi sono senza parole: finalmente i boyz della Codemaster si sono decisi a fare un lavoro decente! Incredibile dictu visuque (tipica espressione latina di stupore)! Come ho già scritto nella recensione il gioco è molto ma molto simile a Ghosts'n Goblins, ma non preoccupatevi, ciò non gli toglie fascino, anzi ne aggiunge! Infatti i fondali, a parte qualche schifida locazione, sono ben fatti, il personaggio si muove allegramente per lo schermo e la giocabilità è elevata. In parole povere tutto quello che Ghosts'n Goblins (mi sto riferendo alla versione commodoriana) non ha saputo darvi (sì, sono l'unico della terra a cui quel gioco non è piaciuto quasi per niente, e allora?) Correte (imperativo categorico, NdKant) subito a prenderlo, per il prezzo a cui è venduto è un buon affare.

Wow! Che dire di TSATR? Ma che è un bel gioco, ovvio! Questo gioco supera di gran lunga il livello qualitativo medio dei giochi targati Codemaster, è questa è una gran bella cosa. La giocabilità è molto buona, la grafica è discreta ed il sonoro è orecchiabile. Io, al contrario di Dave, sono sempre stato un fan sfegatato di Ghosts'n Goblins, tuttavia non ho potuto non apprezzare questo suo ennesimo clone. Sarà che questo è il mio genere di giochi preferito? Boh, e chi lo sa? Comunque vi consiglio vivamente di dargli un'occhiata. Da qui ho concluso, ciao a tutti e Buon Natale, anche se in ritardo (?!?!? NdD).

PRESENTAZIONE 70%

Nulla di straordinario, bella la colonna sonora introduttiva.

GRAFICA 78%

Passa dal fetido al bello, dipende dalle locazioni in cui vi trovate.

SONORO 77%

Alcune musichette sono veramente carine.

APPETIBILITA' 86%

Già dalla primissima partita vi verrà voglia di terminarlo.

LONGEVITA' 70%

Io l'ho finito in un giorno, quindi credo che lo porterete a termine tutti nel giro di una settimana, ma al suo prezzo vale la pena lo stesso di acquistarlo.

GLOBALE 81%

Stavolta i fratellini "Codemaster" c'hanno azzeccato. Un titolo che merita di essere giocato.

adiacente al cimitero del primo schermo, non voglia farli maritare, ed invia i suoi bravi, cattivissimi figuri, per ostacolare il suo cammino. Artur allora va dall'azzeccagarbugli per cercare una grida che lo difenda dai suddetti, ma dopo essere stato mandato al cirimerlo dallo stesso decide finalmente di combattere.
Non vi ricorda un po' la trama di Ghosts'n Goblins/Ghouls'n Ghosts? A parte Don Rodrigo, i bravi e l'Innominato, la trama, la grafica e lo schema di gioco sono gli stessi! Ma guarda che copioni che sono i ragazzi della Code Masters!
Ma se il gioco è venuto bene, dal momento che è solo un clone, non lo dobbiamo puppare? Risposta: no, la mia era solo una piccola parentesi morale, che è del tutto insignificante quando si impugna un joystick e si spara all'impazzata. Leggetevi la pagella e i vari commenti e giudicate un po' voi.

...AND THE ROSE

64 Code Masters, per C64, cassetta

Carnevaleschi amici,

In questo mese di maschere, coriandoli e festività, con un occhio avido alle prossime vacanze di Pasqua, un prode arlecchino ci ha consegnato un pezzo assai richiesto, ossia la soluzione di Ultima 6. Avremo così due vantaggi: faremo felici una volta per tutti gli ultimari, e accontenteremo anche chi detesta il gioco di ruolo ponendo fine all'eterna telenovela dell'Avatar. A parte questo, le schifide poste italiane ci hanno consegnato una quantità decente di materiale, per cui c'è speranza che la crisi dei trucchi sia finita. Questo non significa che dobbiate buttarvi in panciolle sulle sdraio, ma continuare a lavorare come se aveste Cerbero alle calcagna, dopotutto state lavorando per la VOSTRA rubrica! Con questo vi dirò che i coriandoli non hanno ancora invaso la redazione, per cui inviate il prodotto dei vostri sforzi (come sempre) a:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

WWF WRESTLEMANIA (Ocean / C64)

Megappassionati di wrestling, ecco a voi un trucchetto facile facile da seguire alla lettera per sistemare anche il più tenace degli avversari. Scegliete pure il vostro lottatore preferito (quale ha ben poca importanza), cominciate la vostra brava partita e appena potete posizionatevi vicino alle corde basse del ring, in modo che la parte superiore della ginocchiera del vostro giocatore tocchi il bordo basso della prima corda in alto (è un gioco di pixel, non c'è che dire!). In questo modo il vostro nemico si immobilizzerà non appena sarà davanti a voi e non vi resterà altro fa fare che finirlo con una serie di ginocchiate in corsa. Fate attenzione, però! Se volete essere sicuri che l'avversario stia sempre inerte a buscarle NON dovete più muovervi verso l'alto e verso il basso. Nel puro caso che l'avversario esca dal ring basta stare fermi ad aspettare e potrete continuare con la stessa tattica. Una volta che l'avversario ha esaurito la sua energia dovete metterlo al tappeto: correte verso di lui e saltategli addosso senza fare mosse strane e poi potrete schienarlo. Non dovreste aver problemi ad arrivare alla sequenza finale.

Alessandro D'alessandro - S.P.Clarenza (CT

ULTIMA 6: LA MEGA SOLUZIONE (Origin / C64)

Una doverosa premessa iniziale è che questa soluzione è stata ridotta al minimo, e non include tutto ciò che U6 vi permetterebbe di fare; secondariamente si da per scontato che abbiate tutte le rune, i mantra e le pietre lunari. Con tutto ciò potete passare di livello (vedere pagina 20 del Compendium), sapendo che è possibile finire il gioco anche con personaggi di livello 3. Vi servono quindi come minimo i seguenti incantesimi: Unlock Magic, Dispel Field, Telekinesis; altri due molto utili ma non indispensabili sono Wind Change ed Explosion.

E qui inizia l'odissea verso la soluzione...

Andate nell'orrido castello di Blackthorn e azionate le leve nella hall con Telekinesis, facendo attenzione perché le cose si complicano. Prendete la Moonstone che rappresenta la luna più alta in quel momento, usatela dentro il castello e apparirà una porta lunare blu. Ora usate una pietra lunare qualunque all'esterno e entrate nella porta lunare che apparirà. Se avete agito correttamente vi ritroverete dentro il palazzo, e quindi vi tocca raggiungere il livello tre del relativo sotterraneo. Per non dilungarci troppo vi diciamo solo che troverete lungo la strada molte porte chiuse magicamente e alcuni passaggi segreti da scoprire; uno di questi, proprio all'inizio, vi condurrà in una stanza con tre leve, di cui dovrete azionare col Telekinesis quella centrale e quella a destra. Raggiungerete una scala, e a questo punto arrangiatevi un po'. Stavamo dicendo del terzo livello del sotterraneo: ci troverete i balloon plans. Andate poi a Minoc dalla costruttrice di canestri, e fatevene confezionare uno enorme per 300 pezzi d'oro (non è necessario che un solo personaggio abbia tutti i soldi), dopodiché raccogliete 40 Spider Silk e recatevi a Paws dove un tessitore ne confezionerà un rocchetto di filo. Ora rotta per New Magincia, dove una sarta vi confezionerà una tela con il filo, quindi ritornate a Paws mettendo al lavoro la sarta locale per trasformare la tela in una mammoth Bag. Procuratevi ora una corda e un calderone, e dateli - assieme alla mammoth Bag e al mega cesto - ad un vostro personaggio cui direte USE BALLOON PLANS: avrete in cambio una bella mongolfiera. Nei viaggi in mongolfiera ricordate sempre che questa segue la direzione del vento, per cui dovrete usare il Wind Change.

Ora dovrete iniziare una strenua ricerca, e quindi occorre anticipare come si usano i portali lunari rossi. Fin dall'inizio del gioco avete con voi l'Orb of the Moons: chiedendo ORB a Lord British saprete che è la pietra lunare più potente, e apre i portali rossi (usati da lui stesso). Per usarla occorre ovviamente il comando USE, e vi si chiederà dove volete usarla. Apparirà un portale rosso che - a seconda della sua posizione rispetto a voi - i condurrà in posti diversi. Lo schema è come segue: immaginate un quadrato di cinque caselle per lato, in cui l'Avatar sta al centro. Ci sono quindi venticinque caselle, rappresentanti ognuna una destinazione come segue:

Riga 1: Moonglow / Shrine of Honesty / Britain / Shrine of Compassion / Jhelom

Riga 2: Shrine of Humility / Shrine of Control / Davanti a Lord British / Shrine of Passion / Shrine of Valor

Riga 3: New Magincia / dove eravate / (Posizione dell'Avatar) / dove eravate / Yew

Riga 4: Shrine of Spirituality / Altare dei Sacrifici (mondo dei gargoyle) / Shrine of Diligence / Avatarisland / Shrine of Justice

Riga 5: Skara Brae / Shrine of Honor / Trinsic / Shrine of Sacrifice / Minoc

Esempio: andare a Minoc. Minoc sta nella quinta posizione della quinta riga, quindi rispetto all'Avatar (sempre al centro) sta due caselle sotto e due a destra, ed è questa la posizione che dovete indicare usando l'Orb.

Continuiamo con la soluzione: andate nel mondo dei Gargoyle (con l'Orb) davanti allo Shrine della diligenza, ma non entrateci. Dirigetevi a est costeggiando le montagne: troverete ad un certo punto uno spiazzo di lava. Proseguite verso est per arrivare alla costa. Alla fine troverete alcune insenature nelle montagne: in una sta un Gargoyle senz'ali nomato Beh Lem disposto a venire con voi. Entrate quindi in Hythloth (davanti a voi) dove troverete una casa abitata da capitan John, studioso dei Gargoyle. Parlategli dicendo LANGUAGE e vi insegnerà la lingua di quegli strani esseri; torna-

te indietro e parlate a Beh Lem (che ora può capirvi) dicendogli di venire con voi. Ora tornate allo spiazzo con la lava e proseguite verso nord-ovest, dove troverete una città piuttosto strana. Andate nella Hall of knowledge (ci sono alcuni pilastri all'ingresso) nel cui interno troverete tre stanzoni il cui accesso è interdetto da tre campi di protezione. Togliete quello a sud, entrate, prendete la lente rotta e uscite: andate un pochino a nord sul lato sinistro della strada (prima casa) per trovare la magione di Lord Draxinusom. Parlategli dicendo SURRENDER: vi porrà tre domande a cui dovrete rispondere affermativamente; vi sentirete quindi chiedere il perché, e risponderete VALKADESH. Rispondete ancora positivamente all'ultima sua domanda, e vi metterà al collo un amuleto che non potrete più togliere, ma che vi sarà indispensabile per il dialogo con i Gargoyle. Ora andate a nord della Hall of Knowledge, e troverete un sentiero verso est. Seguitelo fino al bivio, dove andrete a destra, e arriverete all'abitazione di un Gargoyle astronomo (ha un telescopio): parlategli e - avendo la lente rotta - ve la riparerà. Ora vi serve la spada di vetro: se non l'avete sappiate che dovete andare a Britannia e cercare chi ha il negozio con i barilotti di polvere, a cui comprerete 5 gemme: con esse andate a Minoc e fatevi fondere le 5 gemme in una spada di vetro; notate pure che uccidendo Mongbats e/o Tangle Vines potrete trovarla come tesoro. Ma continuiamo: andate alla Verity Isle (dove stanno Moonglow e il Lycaeum) e recatevi a est del Lycaeum, presso la residenza di Ephemerides. Costui vi farà una copia concava azzurra della lente usando la spada di vetro, e qui siete già a buon punto. Resta da trovare il Vortex cube: andate nella Lost Hope Bay (dove si affaccia Minoc) e raggiungetene il fondo via mare. Troverete un castello abitato da una coppia di ciclopi e dal loro figlio umano adottivo (il Tiny one), ma ricordate che il ciclope maschio (quello che vi interessa) appare solo durante la notte. Prendete la canna da pesca che sta nel castello, andate sulla costa e usatela (non occorre impugnarla) finché non avrete almeno un pesce. Portatelo al ciclope maschio: dorme nell'angolo in basso a destra della stanza da letto, e va svegliato col Dispel Magic. Appena vedrà il pesce vi darà una chiave in cambio, intimandovi di non entrare nel sotterraneo di casa sua. Voi fregatevene altamente, ed entrate nel visibilissimo passaggio "segreto" al centro di casa sua. Andate al piano inferiore e muovete le quattro leve, risalite e andate su una qualunque scala. Dovete cercare il terzo livello del sotterraneo fino ad incappare in due porte chiuse magicamente. Esplorate facendo attenzione alle porte segrete, e alla fine troverete una porta d'acciaio, che si aprirà con la chiave datavi dal ciclope. Dentro troverete il prezioso VORTEX CUBE, e a questo punto potete considerare U6 praticamente risolto. Vi restano infatti solo due cosucce da fare: prima di tutto recuperare le pietre lunari eventualmente sparpagliate (ricordate che le pietre lunari si possono raccogliere solo quando né Trammel né Felucca sono visibili), e poi andare all'isola dell'Avatar per gustare la vittoria. Infatti, per vincere occorre avere le otto pietre lunari, la lente viola dei Gargoyle, la lente azzurra concava, la mongolfiera e il Vortex cube. Per accedere al Codex dovete andare a sud-est dell'isola dell'Avatar, e troverete due guardiani apparentemente insormontabili. Lasciate la mongolfiera sgonfia davanti a uno di essi e ordinate USE DEFLATED BALLOON: si gonfierà, e quindi usate il Wind Change orientando il vento a nord. Dite ora USE INFLATED BALLOON, e con tutti a bordo il pallone sorvolerà il maledetto guardiano. Scendete poco dopo, dove troverete un tempio con dentro il CODEX: per vincere dovete spedirlo in una dimensione parallela sfruttando i buoni uffici del Vortex cube. Attenzione, quindi: ai lati del Codex stanno due bracieri. Piazzate la lente azzurra a sinistra del Codex, a metà strada tra esso e il braciere; fate lo stesso con la lente viola, ma a destra. Piazzate quindi il cubo a sud del CODEX lasciando una casella di spazio tra i due, e preparatevi: mettete (DROP) le pietre lunari nel cubo, e il CODEX svanirà; con questo, avrete risolto Ultima 6!

Per semplificarvi la vita usate il trucco per moltiplicare gli oggetti, oltre al trucco per la navigazione (RUN STOP / F7) e per uccidere i mostri (RUN STOP / F1).Per la gloria, quei trucchi sono dovuti a un autore della soluzione; che globalmente dobbiamo ad una banda di fiorentini (in concorrenza con David Gori & C., a quanto sembra!):

Marco Masini (autore dei trucchi, collaboratore alla soluzione, primo solutore di U6); Valerio Vitello (che ha eseguito buona parte del "lavoro sporco"); Paolo Innocenti (che ha fornito le basi); Laura Innocenti (a cui dobbiamo la versione digitale/cartacea della soluzione). Complimenti a tutti!

HUDSON HAWK (Ocean / C64)

Bruce Willis è già un eroe per conto suo (non per niente si è fatto la fama di Die-hard, duro a morire) e non dovrebbe avere un gran bisogno di aiuto. Ma se proprio siete in difficoltà potete sempre usare il subdolo trucchetto di tenere premuto il tasto di SHIF LOCK durante il caricamento del secondo stadio del primo livello (che poi è il primo subito dopo l'inizio di una partita). Risultato? Vite infinite. E non mi dite che non ce la fate a superare il primo stage! Mi arrabbierei! E va bene, sarò buono: quando dovete raggiungere la finestra in alto cercate di mettere le casse una sopra l'altra per poi saltarci sopra.

Stefano Piras - Cagliari

ALIENSTORM(C4)

Anche questa nuovissima conversione della Sega presenta un trucco del tutto simile a quello di Golden Axe: mettete in pausa (tasto RUN/STOP) e schiacciate la freccia a sinistra (non il cursore!) (oppure mettete il joystick in porta 1 e muovete verso il basso, sempre col gioco in pausa). Cosa succederà? Mah! Forse si passa di livello... Voi che ne dite?

Stefano Pala - Carbonia(CA)

LINE OF FIRE (US Gold / C64)

"I vostri problemi sono finiti!" No, troppo banale. Forse è meglio: "E anche Line of Fire è sistemato". Macché. Magari un bel: "Un trucco così facile e così efficace non l'avevate quasi mai visto" ci sta meglio? Nooo! Basta! Tagliamo corto: volete passare di livello senza colpo ferire? No? Cambiate box. Si? Premete due volte di fila il tasto "O" sulla tastiera (e dove se no? Sul joystick?). E' tutto. Amen.

Stefano Piras - Cagliari

RUBICON (21st Century Entertainment / C64)

Sarò breve, stavolta: nello schermo di presentazione premete contemporaneamente i tre tasti F, L e T per avere il power up più ambito dai videogiocabaratori: le vite infinite. Con tanti saluti al "divertimento del ventunesimo secolo".

The Serfla Team - Firenze

-NdGB: per quanto riguarda il vostro quesito, perché non provate a inserire il nome nella tabella dei record (s'intende dopo aver ottenuto un punteggio sufficientemente alto)?

DARKMAN (Ocean / C64)

Anche il fratello cattivo di Batman potrà avere energia infinita per portare a termine la sua missione di vendetta. Digitate nella schermata dei titoli "BABY AXE MAN" (spazi compresi) e iniziate pure a giocare. Se vedete che al principio diminuisce non meravigliatevi, è normale. La prova effettiva si avrà, comunque, premendo la barra spaziatrice: se il CHEAT MODE è attivo come dovrebbe si passerà di livello.

G.P.R.

ELITE (Firebird / C64)

Ah, quanti giorni e notti insonni che ho passato su questo mitico gioco a base di duelli spaziali e traffici intergalattici. Se anche voi, come me, siete dei maledetti nostalgici e, soprattutto, vi piace la vita facile, non dovete far altro che andare a scovare la confezione di Elite da qualche scaffale, caricarlo e, appena vi viene chiesta la parola del manuale, scrivete prima SARA (premendo RETURN, mi raccomando), poi immettendo la parola giusta. A questo punto giocate pure e quando volete accedere all'editor del cargo e del vostro status premete il tasto * durante il volo.

Roberto Talotta - Catanzaro

FOOTBALL CHAMP (SimulmondC64)

Il gioco non è I Play 3D Soccer ma il trucco per "comprarsi" il risultato è sempre lo stesso: portarsi in vantaggio di una rete e premere RUN/STOP. Non dovreste avere grossi problemi a segnare almeno un gol, vero? (Senza prenderne dieci nel frattempo).

Lorenzo Botteghelli - Trieste

PITFIGHTER (Domark / C64)

Per questa blocchettosa conversione da coin-op della Domark (il nome è tutto un programma) abbiamo in serbo le tattiche da usare contro ciascuno degli avversari. Siete pronti? Combattete!

EXECUTIONER: a questo scarsone fate pure tutto quello che volete; nell'improbabile caso che vi troviate in difficoltà stendetelo con un paio di calci, montategli sopra e pestatelo per bene. E ripetete il tutto fino a quando non schiatta.

SOUTHSIDE: All'inizio tirategli addosso tutte le casse, poi massacratelo come avete fatto con Executioner.

ANGEL: Cercate di appropriarvi degli anabolizzanti (magari scagliandole contro il barile in cui sono contenuti) e poi riempitela di calci.

MAD MILES: All'inizio tirategli addosso tutto quello che potete, poi prendete il bastone e mazzuolatelo per benino. Finitelo con una serie di calci.

CC RIDER: Cercate di usare tutte le armi. Poi riempitelo di calci e tirategli addosso tutte le casse che trovate.

HEAVY METAL: Quando vi attacca a calci rispondete con la stessa mossa; dopo averlo steso, calpestatelo per poi sollevarlo mentre cerca di rialzarsi; poi scagliatelo lontano a misurare il terreno.

CHAINMAN: Non cercate MAI di alzarlo! Limitatevi a tenerlo a bada con i calci e calpestatelo quando crolla a terra. Alla lunga ce la farete.

ULTIMATE WARRIOR: Contro di lui fate più o meno come prima: gonfiatelo di calci e poi calpestatelo.

Quando lottate contro il vostro "doppio", andategli sopra o sotto e poi sollevatelo. Continuate così per tre volte.

Quando vi tocca combattere con due nemici, fate entrare il secondo giocatore in modo che uno dei due vi lasci perdere per occuparsi del nuovo arrivato. Pestate dunque in fretta l'avversario rimastovi, poi passate all'altro.

Francesco Ingemi - Vercelli

TURBO CHAGE (System 3 / C64)

Per questo grande arcade di guida abbiamo pronta una serie di consigli che ve lo faranno sembrare maledettamente facile. Allora, pronti, 3... 2... 1... Via!

Importantissimo è cercare di conservare più razzi possibili per poterli poi usare solo contro i cattivoni di fine livello, senza dimenticarsi neanche di prendere più taniche che si può in tutte le missioni.

Il turbo va utilizzato solo in caso estremi (tipo la concreta prospettiva di finire fuori tempo), perché prosciuga quasi irrimediabilmente il contenuto del vostro serbatoio.

Quando arrivate a qualche bivio infilatevi senza indugio nella strada frequentata dai nemici (per la serie: "cercate guai? Li avete trovati!").

Dalla seconda missione in poi vi toccherà fare le feste anche ai camion: se non riuscite a farlo prima di venire affiancati passerete un brutto quarto di secondo perché apriranno gli sportelli e vi bombarderanno a raffica.

Quando le vetture avversarie viaggiano contromano bisogna sparare il più velocemente possibile per distruggere le macchine che non si è in grado di schivare.

I colpi dei jet possono essere evitati viaggiando a zig-zag (se poi gli sbirri vogliono sottoporvi alla prova del palloncino... beh, forse hanno ragione).

Molte delle macchine che incontrate dalla terza missione in poi sparano e non possono essere sorpassate. Per levarsele dai piedi si deve rallentare appena se ne ha una nel mirino e sparare a ripetizione.

Ultimo ma non meno importante, il trucco per scrollarsi di dosso le carriole della polizia: quando li raggiungete schivateli e passateli; poi, appena tentano di sorpassarvi colpiteli ripetutamente ed esploderanno in poco tempo (senz'altro più in fretta che utilizzando altri metodi).

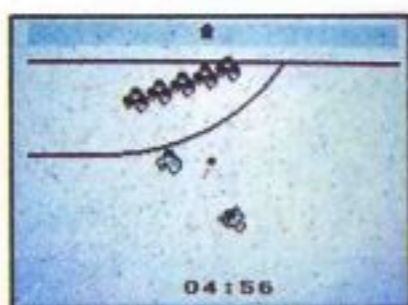
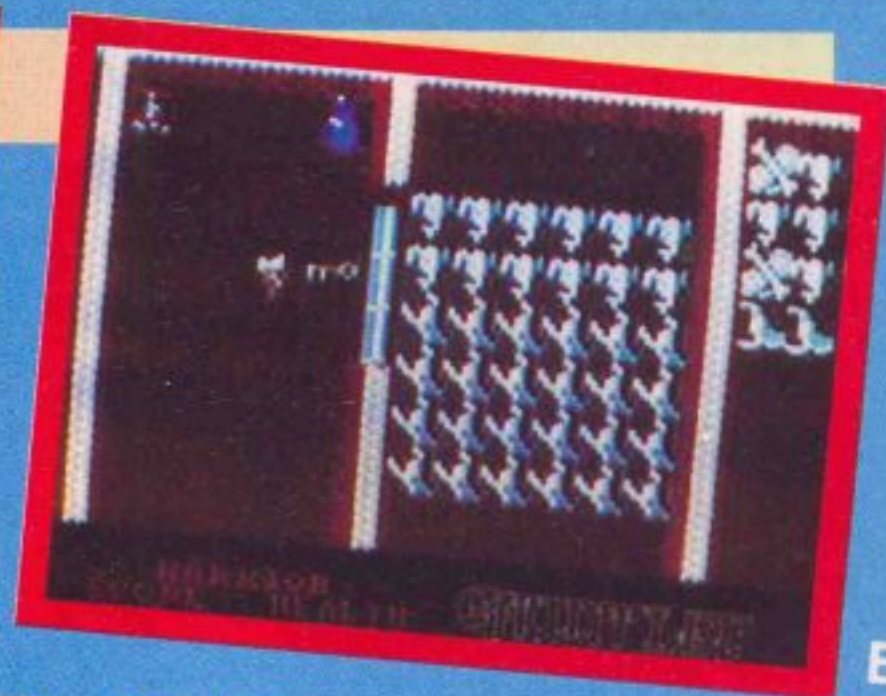
THE SENTINEL (Firebird / C64)

Un nostro affezionato lettore (Max SK8) è ora passato ai 16 bit e, per chiudere in bellezza, ha deciso di salutare per sempre la nostra rivista mandandoci il frutto delle sue ultime fatiche: i codici finali del mitico The Sentinel (una vera pietra miliare della storia dei videogiochi). Che dire? Pubblichiamo con gioia e salutiamo il nostro lettore con un arrivederci a TGM. Intanto voi godetevi quanto segue.

9001: 99484719 9033: 55797970 9062:
07355079
9101: 41996624 9123: 35988170 9147:
25557817
9181: 85369495 9220: 64281234 9259:
37448665
9305: 71891404 9333: 76754764 9374:
46769416
9399: 96487474 9422: 52367067 9457:
74483090
9483: 98699714 9474: 18375275 9495:
96982109
9530: 42595564 9565: 74816711 9595:
57848986
9633: 96545970 9655: 47398464 9689:
15377951
9718: 66803782 9750: 96670646 9781:
95085603
9813: 34128758 9839: 25765077 9847:
66721769
9877: 95277289 9899: 80564964 9935:
89928547
9961: 19605455

E se finite quest'ultimo quadro col massimo dell'energia recuperabile avrete la password per il quadro 0000 (06045387). Pensate che vi possa servire?

Max SK8 - Moncalieri (TO)

Nintendo®
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Super KICK OFF™
ANCO
ORIGINAL
GAME BOY
GAME PAK
C BUXTON
04:36
04:56
IL CALCIO SI CHIAMA SUPER KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo. Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
Original Nintendo Seal of Quality™
TOYS®
LEADER
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
CADARIO
NINTENDO ®, GAME BOY ™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED

A

B

MULTIMIXX 4

GAUNTLET

Giocando a Gauntlet si ha la netta impressione di essere tornati indietro nel tempo, e non solo per il fatto che si gioca con un gioco che ha delle pretese fantasy. Informaticamente parlando questo gioco è ormai un reperto archeologico.

Tutto di Gauntlet ricorda moltissimo quel primo prototipo di Dungeons & Dragons uscito nelle sale giochi americane agli albori della storia dei coin-op. Come in ogni gioco fantasy che si rispetti avrete la possibilità di scegliere quattro personaggi differenti: il mago, il guerriero, l'elfo e la valkyria. Teoricamente ciò, nella fase di gioco dovrebbe fare differenza. Negli RPG, infatti, il mago è più saggio ma fisicamente più debole, e via dicendo.

In Gauntlet si è cercato di fare lo stesso, mà a conti fatti, ammesso che nella fase di gioco si riesca a distinguere un personaggio da un altro, non cambia nulla.

Vi aggirate per i sotterranei di non si sa che cosa, inseguiti da mandrie di spettrini, che anelano, chissà per quale strano fattore fisico, la distruzione scontrandosi con voi (contenti loro... NdNuke). Lo sfondo è totalmente inesistente, solo qualche sporadico carattere ad indicare una parete o un bonus; per il resto quantità industriali di spettri o altre cose indistinguibili a causa della risoluzione nana.

Non vi accorgerete di star camminando, se non a causa dell'agitarsi dell'omino.Il gioco è eternamente identico: potrete arrivare al trentesimo livello senza accorgervene; ed anche i livelli sembrano non cambiare, fatta eccezione per la difficoltà ed il numero dei bonus in lieve aumento, oltre, alla comparsa di qualche nemico sconosciuto.

Vi è anche la possibilità di fare incantesimi, nella maniera più banale possibile: trovandoli per terra, ma non credo che questo vi farà impazzire di gioia.

Durante la fase di gioco non c'è musica e gli effetti sonori non onorano chi li descrive.

Bella la schermata di presentazione, a mio giudizio ben disegnata e graficamente impostata. Gradevoli anche le musiche dei titoli.

GLOBALE 60%

THE DEEPER DUNGEONS

Probabilmente vi aspetterete che vi parli di un gioco, come si è sempre fatto sin dagli albori della rivista.

Ebbene sono costretto con immenso rammarico a deludervi. Ciò di cui si stà parlando in questa recensione non è in realtà un gioco ma una discutibile trovata, che a mio avviso avrebbe dovuto avere il solo scopo di procurare poche gocce di sangue all'ormai defunto e sepolto Gauntlet.

The deeper Dungeons è una serie di livelli aggiuntivi per Gauntlet. Precisamente 500 (secondo il manuale). Comunque non credo affatto che se ci si è annoiati a morte per 40 volte, farlo per altre 460 possa migliorare qualcosa.

Se ci sono appassionati folli di Gauntlet questa è la loro occasione (per farsi venire un esaurimento... NdNuke).

GLOBALE 50%

GAUNTLET II

Per Gauntlet II vale esattamente tutto ciò che è stato detto per la prima parte, con l'eccezione che nella seconda, innegabilmente, qualcosa migliora.

La grafica, sia nelle schermate dei titoli che nella fase di gioco appare migliorata. Se non altro ci si rende conto, a differenza del primo, di giocare in un livello e non in un editor di schermo.

Si è cercato di renderlo più interessante aggiungendo nuovi nemici e nuovi incantesimi.

Le musiche e il sonoro sono migliori dei predecessori.

Tirando le somme, comunque, se in matematica infinito più uno fa infinito, in pratica infinitamente scarso più uno fa infinitamente scarso.

Vi parlerò ora delle infide creature aggiunte che nemmeno i più incalliti ed esperti giocatori di Gauntlet possono conoscere.

Trattasi del mostro It e del mostro That. Essi sono fondamentalmente uguali, ma geometricamente opposti (Non prendetevela com me, sulla copertina c'è scritto così... NdAM.). Appaiono come dischi in continuo movimento e crescita, i quali non possono essere distrutti con la normale arma ma devono essere sconfitti con una magia.

Se questi mostri toccano un giocatore anche esso diventa It (o That), finché non tocca qualcos'altro (Come il vecchio gioco del ce l'hai NdAM).

GLOBALE 74%

A) Ecco il quartetto di valorosi che vi accompagnerà attraverso l' avventura

B) Allora...? Io se fossi in voi aprirei quella porta...

Tutto questo mi sa di offerta speciale al contrario: un gioco al prezzo di tre, anche se si tratta di un Budget. Inoltre vi devo confessare, se già non l'avete capito, che non amo molto Gauntlet.
Direi che ci troviamo difronte al classico gioco Zombie. Esso è morto e sepolto, ma chissà perché rivive cercando di regalarci una noia mortale.

SPARANDO LE SOMME 66%

QUATTRO FIGHTERS

GUARDIAN ANGEL

New York, nel quartiere di Manhattan la criminalità organizzata sta dilagando ad una velocità impressionante. Bisogna fare qualcosa, e anche in fretta.
Gli onesti cittadini hanno riposto la loro speranza nelle tue mani, perché tu sei l'unico abbastanza coraggioso da affrontare i criminali e l'unico in grado di eliminarli.

Guardian Angel (conosciuto anche come Freddy Hardest) è un Beat'em-up a scorrimento orizzontale. Mano a mano che avanzate nel gioco i nemici diventano sempre di più e più forti, certo non si può dire che il gioco brilli per originalità.
La Grafica in alta risoluzione è monocromatica (azzurra e nera) e tende ad essere parecchio confusa, anche se sembra di giocare con uno Spectrum. lo scrolling è quanto di più scattoso poteva essere fatto su un C64, mentre la giocabilità è praticamente inesistente.

GLOBALE 45%

SAS COMBAT *(Simulator)*

Avete presente Commando o Mercs? Bene! Sas Combat è la stessa cosa, l'unica differenza consiste nello scrolling che è orizzontale.
Come nei giochi sopracitati, il personaggio principale può muoversi nelle ormai consuete otto direzioni, sparando e lanciando granate (ma chi l'avrebbe mai immaginato! NdNuke).
Soldati, carri armati e postazioni di mitragliatrici sono il vostro bersaglio principale.
Come al solito ogni tanto potrete raccogliere dei bonus, i quali vi daranno energia e granate extra (Vedi commando. NdAM).
I fondali non sono niente di speciale, disegnati chiaramente tendono ad essere troppo semplicistici e squadrati.
Il sonoro è sufficiente, anche se si limita agli ormai canonici bum e bam (e bim, dov'è? NdNuke), della musica è meglio per tutti non parlare.
In generale il gioco dà come la sensazione di già visto ed anche se la giocabilità è buona non invoglia per niente a proseguire.

GLOBALE 68%

KAMIKAZE

Se quando giocavate agli altri giochi avevate come la sensazione di prendere parte ad una missione suicida, mettetevi il cuore in pace,perché Kamikaze è una missione suicida.

Ai comandi del vostro biplano (vi hanno affibbiato l'aereo più squallido, visto che si tratta di una missione suicida...) il vostro scopo è di riuscire a caricare l'aereo di esplosivo (dinamite) rubandola agli altri aerei che passano per lo schermo. Fatto ciò, giunge l'ora di "kamikazarsi" contro la caserma nemica, con lo scopo di aprirvi una breccia per permettere ai prigionieri di fuggire.
Il gioco è molto carino, possiede un certo fascino che si fa sentire sin dalle prime partite ed anche la giocabilità è buona. Graficamente parlando è alquanto semplice, gli sprites sono belli ma piccoli ed anche l'area di gioco non è molto grande.
Simpatico il sonoro, anche se non è niente di eccezionale.
Kamikaze è quello che io definirei come un gioco non eccezionale ma capace di offrirci alcuni momenti di svago sano e gratuito.

GLOBALE 85%

MIG 29

MIG 29 vi mette ai comandi dell'omonimo aereo da combattimento, di fabbricazione Sovietica, in questo gioco che è essenzialmente uno shoot'em-up in prospettiva e un clone abbastanza riuscito di After Burner.
Davanti a voi fanno la loro comparsa: aerei anticarro A-10, jet avversari, casse paracadutate (da non si sa cosa) e altri mezzi tutti rigorosamente da abbattere.
L'effetto 3D è reso in maniera molto buona, facendo ingrandire e rimpicciolire gli sprites fluidamente (anche se non ho ancora capito perché il vostro aereo è molto più piccolo degli altri). Gli effetti sonori non sono molto vari e ben realizzati, anche se il gioco in se stesso possiede una discreta dose di giocabilità.
Purtroppo, lo schema di gioco è piuttosto monotono e alla lunga tende ad annoiare.

GLOBALE 74%

FIONDANDO LE SOMME 71%

Ormai questa rubrica pare destinata a diventare stabile. Avevamo appena consegnato il materiale per lo scorso Zzap! Che già JH se n'è saltato fuori con una bella proposta "Bello il vostro articolo, che ne direste di farne un altro anche per il mese prossimo? Hi hi hi hi hi!"

THE FINAL CARTRIDGE IV (La prima cartuccia a porte!!)

Vi ricordate la Final Cartridge III? La sua caratteristica predominante era quella di disporre di un comodo sistema operativo a finestre "Amiga-like" e di menu a scomparsa. Ebbene, oggi è finalmente pronta la sua versione più evoluta. Il SW è stato interamente concepito e realizzato dal Pastore, e si avvale di un nuovo, rivoluzionario, sistema di visualizzazione: LE PORTE!!
Sullo schermo appare un certo quantitativo di porte chiuse, su cui sono affissi caratteristici cartelli con riportate le opzioni ad esse relative (DISK, TAPE, OPTIONS, SYSTEM, ecc ecc) e cliccando sulla maniglia, la porta si "apre", visualizzando un menu. Ogni menu darà origine ad un sottomenu e cliccando in modo opportuno, si chiamerà il cameriere. Per il momento è tutto quello che sappiamo, per ulteriori informazioni vi rimando alla recensione completa su un prossimo numero di BovaByte.

ERRATA CORRIGE

Innanzitutto scusate l'errore (è colpa nostra) del numero scorso. Molti di voi si saranno chiesti dove potesse esser finita la copertina della nostra antologia (qualcuno magari si starà pure chiedendo dove è finita l'antologia. E che ne sappiamo, può darsi che i macellai l'abbiano usata come carta per alimenti...), ma la foto è questa, puppatevela.

LA POSTA DI BOVABYTE (Geims risponde ai lettori)

"Carissima redazione di BovaByte, sono un vostro affezionato lettore e vorrei sapere una cosa. Quando digito GRAPHIC 1,1 sul mio C128, lo schermo si pulisce e non succede più niente, ma se pigio alcuni tasti a caso e poi schiaccio RETURN, il computer segnala un errore di sintassi e lo schermo torna normale. Da cosa può dipendere?"

Eh, caro mio. Questo purtroppo è un difetto di tutti i 128. Pensa che persino il C16 ed il PLUS/4 presentano lo stesso inconveniente. Per fortuna che almeno sul C64 le cose migliorano: infatti digitando GRAPHIC 1,1 appare Syntax Error e basta! L'ho sempre sostenuto che il C64 è il migliore di tutti!!

"Un mio amico mi ha detto che se spengo il computer per estrarre la cartuccia collegata all'expansion port, ma tengo la stampante accesa, rischio di bruciarla o per lo meno di rovinarla. Io ho sempre staccato la cartuccia tenendola accesa, ho sempre rischiato tanto?"

No, non ti preoccupare. Al limite correvi il rischio di bruciare il disk drive e i joystick. A proposito, un altro lettore si lamenta di avere poco spazio a disposizione, ed è costretto a mettere il suo drive in un luogo angusto. Non fatelo mai, se possibile. Il Drive, infatti, ha bisogno di respirare, e se proprio da solo non ce la fa, comprategli una bombola d'ossigeno, e poi collegatela alla fessura. Così vivrà più a lungo.

L'angolo di

LE INTERVISTE DI BOVA BYTE: (Henry Handsomeman)

Henry Handsomeman nasce diciassette anni fa a Londra. Fin dall'infanzia dimostrò di avere uno spiccato senso degli affari, poiché, a soli nove anni, prese il posto del padre, deceduto per cause ignote, come presidente della Delta Enterprise LTD. Si dà il caso che questa sia una delle società per azioni più potenti in Inghilterra. Henry, pensate un po', ne detiene il 51% del pacchetto azionario.
Nel tempo libero, intanto, si dedicava alla propria istruzione, ma anche nel campo scolastico era destinato a sfondare: a 10 anni aveva già terminato il liceo, uscendone a pieni voti, a 12 era già laureato in economia e commercio con 110 e lode. Infine, a quattordici anni, in soli due mesi, conseguì anche la laurea in fisica nucleare, sempre a pieni voti. Il resto è storia.
Ancora una volta questo vecchio volpone ha fiutato l'affare nell'aria... stavolta nel campo dell'informatica. Il mese scorso, durante un viaggio nella repubblica del Mogadiscio, Henry incontrò per caso uno scienziato. Questo strano tipo, in dieci anni di lavoro, era riuscito a mettere a punto un detergente intimo per il disk drive, e cedette i diritti alla Delta per poche decine di banane ugandesi, che tutti sanno, sono farcite di acciughe e gorgonzola (Zzap! è anche cultura! NdD). Ora il leggendario Henry ha deciso di produrre questo rivoluzionario prodotto su scala industriale. Nuvenia Socket, il detergente intimo per il disk drive, sarà disponibile in Gran Bretagna già da questo mese, in tutti gli altri paesi dal mese prossimo. Ma bando alle ciance e puppiamoci l'intervista in esclusiva del nostro inviato estero Dave.

CORSO DI BASIC

Prosegue il nostro piccolo corso di incivilimento programmatorio. Degno di attenzione, questa volta, sarà il comando POKE.
Tutti sanno che la funzione primaria di questo comando è di inserire un determinato valore in una determinata locazione di memoria. Per esempio, POKE 1024,1 farà apparire una A in posizione di home, dato che la locazione 1024 corrisponde, appunto, alla prima posizione della memoria di schermo, mentre la lettera A corrisponde al valore 1.
Ma oggi vogliamo svelarvi un'importantissima seconda funzione di questo abusato comando, scoperta così per caso e mai riportata dai manuali. Voi sapete che i valori ammessi, su C64, per il comando POKE, sono compresi tra 0 e 65535 (numero della locazione) e tra 0 e 255 (valore). Bene, digitando un numero qualsiasi al di fuori di questi limiti, il computer farà apparire un simpatico "? ILLEGAL QUANTITY ERROR". Quest'ultimo è un brillante conversatore, un genio della matematica e anche un ricco ereditiero. Unico problema: è un tipo piuttosto scontroso e non vi rivolgerà la parola facilmente. Se avrete pazienza e gli parlerete per almeno tre ore al giorno, però, potreste diventare ottimi amici.

D: Buonasera Sir Henry, come sta?
H: Bene, è una viscida giornata d'inverno ma la quotazione del gorgonzola cresce lo stesso.
D: Guardi che a noi del gorgonzola non frega niente, non dovevamo parlare del detergente per il disk drive?
H: Di cosa? Ma quale detergente!
D: Su, la pianti di fare lo stupido e continuiamo con l'intervista!
H: Questo speciale detergente per il disk drive in primo luogo è neutro, ciò significa che non altera il Ph naturale dei dischetti, inoltre la sua composizione è molto pseudo elettrostatica, ed allunga la vita di un drive del 600%. Personalmente io lo uso anche per lavarmi i piedi, essendo un liquido polivalente.
D: Prima mi sembra di aver sentito che la durata del drive aumenta del 600%, potrebbe essere più chiaro?
H: No.
D: Potrebbe svelarci la composizione chimica del portentoso elisir della vita del disk drive?
H: Si tratta di una composizione basica composta di idrossido d'ammonio, con l'aggiunta, per mezzo di un processo idrolitico, di permanganato di acciughe ed un componente segreto che solo io so produrre.
Ptù ptù!
D: Ma che cosa fa, sputa?
H: No, è il componente segreto!

Bene, salutiamo il sig. Handsomeman che è stato così gentile da illuminarci su questo portentoso ritrovato della chimica dermatologico-estetica moderna, rimandandovi ai prossimi (eventuali) angoli di BovaByte per ulteriori sensazionali novità. Un caloroso "quelchevipare" a tutti...
Pavide e Daolo (uhmmm...)

BOVABYTE

(la rivista per chi di computer non capisce niente)

CON QUALE CURA

TI PREOCCUPI DELL'IGIENE DEI TUOI DISCHETTI?

QUESTO DISK DRIVE NON E' CONTENTO

Perché il suo padrone, per pulire i dischetti, usa un detergente qualsiasi X.

QUESTO DISK DRIVE INVECE, E' FELICE COME UNA PASQUA

Il suo padrone, infatti, si prende cura di lui, pulendo i suoi dischetti con la forza detergente di NUVENIA SOCKET ai Ribosomi attivi.

NUVENIA SOKET

IL DETERGENTE INTIMO DEL DISK DRIVE

E' così delicato che rispetta il Ph naturale dei dischetti.
Oggi al nuovo, fresco profumo di CAVO SERIALE.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Original Nintendo Seal of Quality
KICK OFF™
IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
ANCO
TOYS
LEADER
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

1: Beh, come in tutti i cartoni Warner non poteva mancare la presentazione!

64 HiTec per Amstrad, cassetta

AMSTRAD

ROAD RUNNER AND WILE E. COYOTE

Beep Beep... Chi non ha mai visto le prodezze dello struzzo più veloce del mondo? Inseguito dal più che frenetico coyote Wile E. che ne ha provate ormai di tutti i colori senza approdare in niente, visto che malgrado tutti i suoi tentativi, le sue trappole, i suoi inganni, non è ancora riuscito ad acciuffare l'astuto struzzo.
Anche in questo nuovo appuntamento con i personaggi di Hanna e Barbera il caro coyote dovrà vedersela con il velocissimo struzzo, ma questa volta potrebbe anche essere acciuffato, perché voi tirerete le fila dell'avventura.
Ogni livello vi vedrà impegnati in due ciak separati: nel primo il vostro più acerrimo nemico Wile E. vi sta tirando addosso un sacco di cose, come ferri da stiro, bottiglie, pesi, uova di serpenti, eccetera, e voi dovrete abilmente scampare a questa pioggia pericolosa cercando di andare a destra e a sinistra, abbassarvi e saltare. Oltre a questo ci sono anche altri animali che, se toccati, vi faranno perdere energia. Il vostro scopo è quello di riuscire a sopravvivere entro il tempo prestabilito mangiando i semi che di tanto in tanto appariranno (ma attenti a quelli velenosi!) e recuperando i vari bonus che appariranno. Se ce la fate (avete tre vite per completare il tutto) passerete automaticamente al secondo ciak, dove invece troverete il vostro velocissimo struzzo alle prese con una corsa incredibile sui binari di una ferrovia inseguito da Wile E. che per l'occasione si è munito di uno skate a propulsione elettronica. Questa volta il vostro compito è più facile: cercare di saltare evitando così i pericoli che vi fanno perdere energia. Se riuscirete a resistere a sufficienza, voi salterete su una rupe, mentre il povero coyote cadrà nel bel mezzo di un precipizio. Ma come in tutti i cartoni, basta un attimo e... via, i nostri eroi sono pronti a inseguirsi nuovamente, ma questa volta le cose si fanno più difficili.

Certo che l'idea di fare un videogioco sui due più simpatici personaggi di Hanna e Barbera non è proprio male. Peccato che il gioco sia un po' troppo ripetitivo e monotono, e l'aumentare della difficoltà non cambia molto le cose.
Lo trovo molto adatto ai bambini perché non è difficile e presto si impara a schivare nemici e frigoriferi in testa, per gli altri potrebbe essere considerato poco coinvolgente.

2: Eccoci alle prese con il primo ciak. Attenti alle cose che vi piovono in testa, attenti ai serpenti, attenti a questo e attenti a quell'altro. Ricordatevi poi di

PRESENTAZIONE 60%
Scarsina come per tutti i giochi HiTec... giusto l'essenziale.

GRAFICA 79%
Non malissimo e molto colorata. Purtroppo a volte è un po' troppo confusa a causa della cubettosità.

SONORO 74%
Effetti scarsini e qualche musichetta tra un livello e l'altro.

APPETIBILITA' 85%
A molti di voi potrà senz'altro far gola un giochino sui due più simpatici personaggi di Hanna e Barbera.

LONGEVITA' 68%
Presto vi stancherete di giocarlo perché i livelli sono troppo ripetitivi.

GLOBALE 79%
Un titolo forse un po' sprecato per quello che poteva essere un ottimo giochino Amstradiano. Beep Beep...

SCOOBY-DO AND SCRA DOO

Oh, finalmente i nostri cani sono arrivati anche sull'Amstrad! Scooby-Doo e il suo fedelissimo cuccioletto Scrappy-Doo sono alle prese con un'avventura a dir poco mozzafiato, piena d'insidie e trappole prontissime a farli fuori fino alla prossima partita.
Come ogni giorno i nostri amatissimi cagnoni decidono che è il momento di farsi accompagnare da Shaggy a fare la solita passeggiata in cerca di qualche albero per fare i bisognini e di qualche cucciolетta da corteggiare, nonché di un buon osso da rosicchiare. Passo dopo passo le ore trascorrevano allegre per la banda fino al momento in cui il piccolo Scrappy-Doo si mette sulle tracce olfattive di una cockerina mica male (a dire dal profumo) che da poco (sempre secondo l'olfatto del cagnolino) sarebbe passata di lì. Annusata dopo annusata il nostro ignaro eroe a quattro zampe si stacca così dal gruppetto che, ovviamente, subito non si accorge della sua mancanza e prosegue così nella spensierata passeggiatina.
A un tratto però una forza oscura, anzi, oscurissima, si impossessa dei due bravi personaggi, cane e padrone, e li porta via, dove non si sa.
Ma ritorniamo al nostro Scrappy che, dopo aver scoperto che la bella cockerina (che nel frattempo era riuscito a raggiungere) era nientepopodimeno che la famosissima contessa canina Cockerina Dante Delle Povere (notoriamente fidanzata con un Bulldog forzutissimo che è decisamente meglio evitare), a testa bassa è tornato sui suoi passi in cerca degli amici. Ma, ahimè! sono spariti tutti. E allora che fare? Come trovarli? Semplicissimo, basta percorrere la città fantasma, il cimitero, il maniero misterioso e le prigioni sotterranee per scovare i due perduti amici. Joystick alla mano, amici, perché in questo bel platform di cose da fare ce ne sono tante, di mostri da evitare, pure. E se poi riuscite a raccogliere un po' di cibo, meglio per voi.
A colpi di pugni (e pugnoni se tenete premuto per un po' il tasto di fuoco) e salti spaven-

3: Anche qua gli hamburger fanno la loro bella figura... ma attenti al topo: è un nemico pericoloso!

OO APPY-

Beh, devo ammettere che questo Scooby-Doo l'abbiamo visto in tutte le salse, e questa è riuscita piuttosto bene. Lo sprite è bene animato, i fondali carini, la storia e le situazioni divertenti. Se vi piacciono i platform, questo titolo potrebbe interessarvi molto.

1: Che cosa vi sembra questa schermata? Bella? Niente paura, è solo quella di caricamento!

2: La città dei fantasmi sembra essere disabitata dalla gente normale, ma comunque sia qualcuno ha dimenticato gli hamburger... giusti, giusti per uno spuntino (sempre che la carne non sia andata a male!).

4: Eccoci nel cimitero. Purtroppo le cose qui si fanno un po' troppo difficili: meglio prima pensare e dopo muoversi.

tosi, riuscirete in questa impresa divertente e realizzata piuttosto bene. Bau!

PRESENTAZIONE 60%

Scarsina purtroppo. Istruzioni appena appena e non in italiano (ma c'è l'inglese, lo spagnolo e il francese!).

GRAFICA 87%

Sprite ben fatti, molti colori, scrolling piuttosto convincente. L'Amstrad è stato usato bene.

SONORO 70

Niente musichette, solo i soliti effettini.

APPETIBILITA' 78%

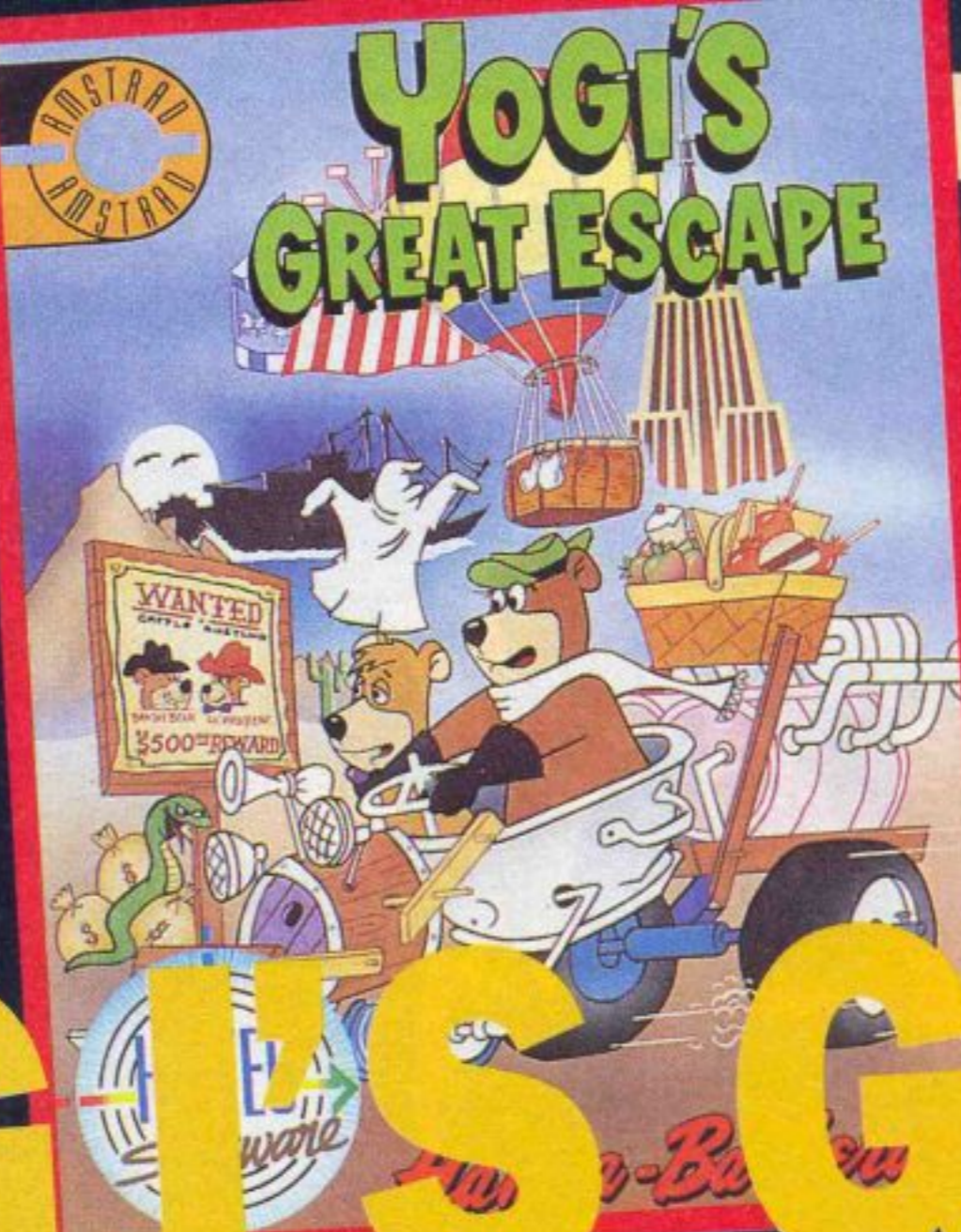
Personaggi carini, situazioni comiche e la storia che se pur normale ha ambientazioni divertenti.

LONGEVITA' 84%

Non troppo facile, ma nemmeno troppo difficile. Come tutti gli arcade potrà appassionarvi fino a che non l'abbiate risolto.

GLOBALE 83%

Non malaccio. Un platform che potrà interessare un po' tutti, giocabile e anche divertente (anche se a volte un po' troppo difficile).

YOGI'S GRE

4: Eccoci al Luna Park! Che divertimento sarebbe se non dovessimo sfuggire a tutto ciò che incontriamo!

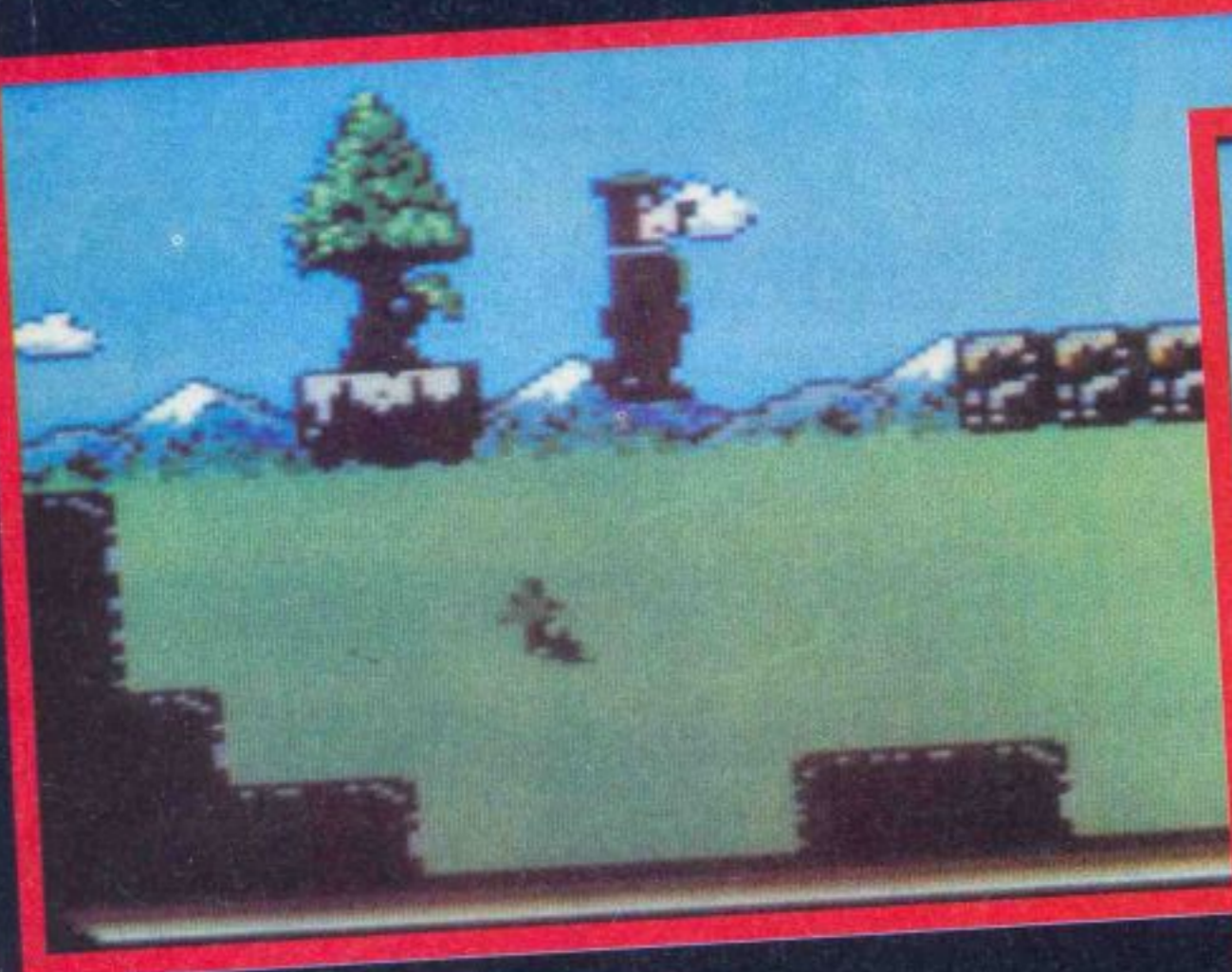
A ttento, Bubu, sta arrivando il Ranger. Alla fatidica frase che Yogi puntualmente comunica al piccolo Bubu quando i due stanno per essere scoperti durante i loro "furtarelli" ai vari cestini della merenda, si aggiunge questa nuova che dice più o meno così: "Scappa Bubu, che qui ci vogliono portare allo zoo!!!".

In verità nel meraviglioso parco di Yellowstone qualcosa non va come dovrebbe; Yogi, infatti, curiosando di qua e di là come suo solito, ha udito il Ranger confabulare con un tizio piuttosto importante sul fatto che di lì a pochi giorni sarebbero venuti a prelevare tutti gli animali del parco per trasferirli allo zoo. Motivo? Ristrutturazione... almeno così pare.

E no, ragazzi! Avete in mente che schifo potrebbe provare un orso bene abituato come Yogi nel mangiare delle patatine o dei pop-corn lanciati attraverso le sbarre dai visitatori dello zoo? Volete mettere il gusto di due alici lanciate da una bimba cattivella, contro quello di una torta alla panna infestata da cioccolatini al latte? Non sia mai! Yogi deve scappare... e lo deve fare al più presto!

E così ha inizio questa

1: Nel parco di Yellowstone le cose potrebbero andare meglio se non ci fosse il fatto che il Ranger vi sta dando la caccia per portarvi allo zoo. Vigliacchi!

2: Guarda, guarda quante belle tende. Magari qui si trova qualche bel cestino di merende!

3: Mmmhhh, forse di cestini non c'è nemmeno l'ombra! Però questi cacciatori vi daranno del filo da torcere.

AT ESCAPE

nuova avventura dell'orso più famoso del mondo, in giro per ostacoli vari in un totale di 6 diversi livelli. Nel primo vi ritroverete ovviamente nel parco di Yellowstone alle prese con cacciatori e serpenti. Nel secondo invece dovrete percorrere una foresta piena di ostacoli. Nel terzo vi ritroverete (un po' come Ritorno al Futuro 3) nel vecchio west, in bilico fra cowboys e indiani, nel quarto sarete nel bel mezzo del Mumbo Jumbo Marsh (che cos'è? Ce lo siamo chiesti anche noi!). Nel quinto livello vi divertirete come matti al luna park, mentre nell'ultimo dovrete percorrere invece le strade di New York.

Insomma, di cose da fare ne avrete molte prima di portare a termine la battaglia contro chi vi sta inseguendo per portarvi allo zoo, e non dimenticate di raccogliere in ogni livello un pezzo di automobile, una borsa di soldi e un cappello da cowboy, il tutto vi regala 7500 punti. Meglio soldi, direte voi, ma qui stiamo sempre giocando... come ogni giorno!

Non che sia proprio il massimo, ma questo Yogi mi ha stupito per alcuni elementi di grafica e anche per lo scrolling. Purtroppo non si può bastonare nessuno, nemmeno un pugnettino piccolo così, e quindi vi dovrete accontentare di saltare, saltare e saltare per tutti e sei i livelli.

PRESENTAZIONE 60%

Veramente un po' scarsina. Ma non è importante per giocare.

GRAFICA 80%

Non male l'uso dei colori e gli sprite. Ancora una volta l'Amstrad fa il suo dovere. Scrolling un po' scattoso ma in fondo veramente buono (considerando i problemi tecnici della macchina, ovvio).

SONORO 70%

La media, come sempre, ma le musichette fanno sempre piacere.

APPETIBILITA' 70%

Non so fino a che punto potrà interessarvi gironzolare per le strade del bosco in cerca di cestini di merenda (no, non è Cappuccetto Rosso!).

LONGEVITA' 76

Certo, superare i sei livelli non è semplicissimo... ma non poter tirare nemmeno un pugno...

GLOBALE 78%

... lo rende meno interessante. Un bel gioco per chi ama la natura e detesta la violenza, anche sui videogiochi.

POWER

64 Activision per C64

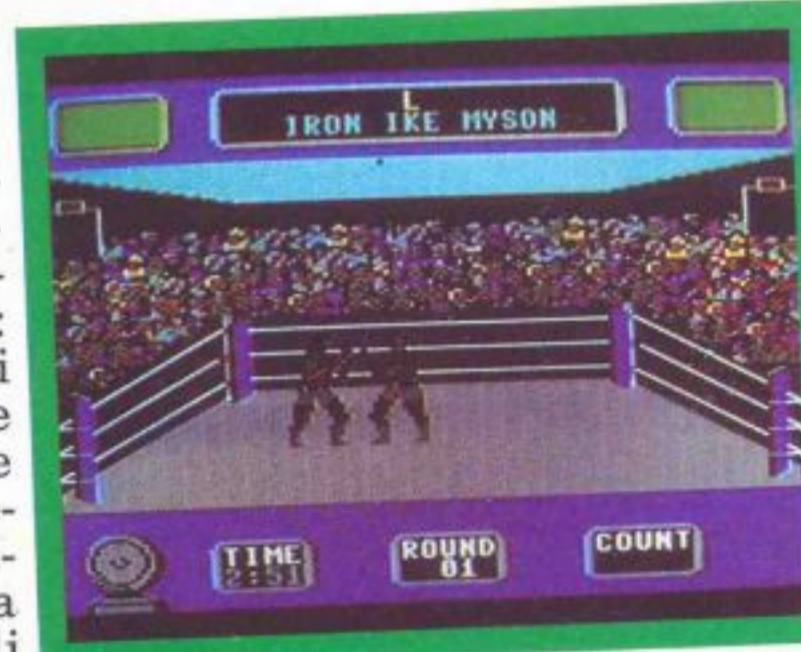
RAMPAGE

I protagonosti di questo gioco sono tre simpatici mostricciattoli (di 25 metri l'uno NdAM), i cui nomi sono: Ralph il licantropo, George lo scimmione e Lizzie il lucertolone.
Questi grandi amiconi hanno un grande problema, non sanno come impegnare il sabato sera, e siccome sono alti una ventina di metri ciascuno le discoteche si rifiutano categoricamente di farli entrare.
Così una sera i nostri impavidi energumeni, dopo essere andati al cinema all'aperto, l'unico svago che possono permettersi, ed essere stati negativamente impressionati dalla pellicola "King-Kong contro il mostro della jungla urbana", decidono di andare a divertirsi onestamente nella città a loro più vicina.
Fin qui non c'è niente di male, se solo non fosse che il loro modo di concepire il divertimento si discosti leggermente dal nostro.
Infatti loro trovano molto bello demolire grattacieli, masticare soldati e stritolare elicotteri con le loro possenti manone.
Per la ripetitività dello schema di gioco "arrampicati'n'tira cazzotti", e per i livelli che sono più di cento ma tutti uguali, la voglia di distruzione totale comincia a scemare abbastanza presto. In definitiva un giochetto simpatico ma che non vi terrà attaccati al televisore per molto, l'ideale da essere giocato dopo giochi del calibro di Ultima, per rilassare un po' le meningi.

GLOBALE 78%

STAR RANK BOXING II

Chissà perché i giochi di boxe capitano tutti a me!
Bastaaaa! Fatemi recensire tutto tranne che questo! I giochi di pugilato hanno la strana caratteristica di interdire la mia vena creativa, inibendo lo svolgersi normale della recensione.

Non è che questo gioco mi abbia impressinato un granché: gli sprites dei pugili, anche se sufficientemente definiti e discretamente animati, mi danno la senzazione di confondersi con il fondale.
Bella la possibilità di potersi creare un pugile dal nulla (emulando gente ben più potente?- ndJH), personalizzandolo secondo le nostre esigenze, altrimenti è sempre possibile caricarsi da disco/cass. un pugile gia esistente.
Inclusa anche la possibilità di allenare il pugile, facendolo correre, combattere con lo sparring patner o farlo scazzottare con il sacco.
GLOBALE 75%

BATTLETECH

Se il vostro sogno è sempre stato quello di pilotare un gigantesco robot da combattimento, ora gioite perche lo potrete finalmente fare. Infatti Battletech vi mette ai comandi di un gigantesco mezzo antropomorfo del trentunesimo secolo e vi scaglia nel mezzo di una gigantesca guerra interplataria.
Al contrario di come molti potrebbero pensare, questo gioco non è d'azione ma è un

RPG, cioè un gioco di ruolo, così per poterlo giocare bisogna usare anche il cervello oltre che il pulsante di fuoco.
Bisogna infatti tenere conto di molte variabili che influiscono sul mezzo e sullo svolgimento del gioco per riuscire a progredire.
In definitiva un bel gioco, che purtroppo potrà interessare solo a fans degli RPG.

GLOBALE 80%

HITS

THE LAST NINJA

Tanto tempo fa, in un indefinito punto del giappone feudale, Armakuny, l'ultimo sopravvissuto di una setta di ninja, iniziava il suo lungo e pericoloso viaggio alla ricerca del palazzo dell'odiato nemico, il malvagio Shogùn Kunitoky, responsabile dello sterminio del suo maestro e di tutti i suoi compagni.

La mera vendetta non era però il suo unico scopo.
Egli voleva infatti far si che la sua setta, e con essa tutte le tecniche e l'antico sapere, non andassero perse per sempre.
L'unico mezzo per riuscire ad evitare il terribile evento era reimpadronirsi delle ancestrali carte del sapere, ovvero sia remote pergamene ove sin dai maestri avi, ogni più piccola tecnica era stata fedelmente descritta.
Ma questo era proprio quanto Armakuny aveva intenzione di fare.
Il gioco inizia in aperta campagna dove le strade che potrete percorrere sono molte, ma fate attenzione perché molti e molto abili sono anche i Samurai che vi attendono.
Ciò che è più degno di nota nei sei livelli di the last ninja, è una quantità di piccoli grandi tocchi di classe animati, quali il karakiri di alcuni nemici del primo livello, se riuscite ad eluderli senza combattere, o il drago che sorge dall'acqua.

GLOBALE 97%

FIGHTER BOMBER

Anche se non molto veloce nel muovere i poligoni, il piccolo di casa Commodore può vantare un discreto numero di simulazioni vettoriali ben riuscite, a dimostrazione che nulla e impossibile da realizzare.
Chi di voi avra visto Bomber per l'Amiga o per PC, sarà rimasto sicuramente colpito dal numero di oggetti che riusciva a muovere fluidamente sullo schermo, e sicuramente non si sognava nemmeno una conversione per il suo piccolo computer casalingo.

Invece grazie agli immani sforzi della Vector Graphics, leader indiscusso della grafica vettoriale (lo dice anche il nome), anche voi possessori di C64 potrete deliziarvi, con quella che io definisco la migliore conversione di un simulatore di volo.
La velocità con cui gli aerei si muovono sullo schermo mi ha veramente sbalordito (parlando del 64), per non parlare del modo con cui sono stati disegnati gli aerei negli schermi di selezione, veramente ben fatti.
Un gioco che non dovrebbe mancare in ogni migliore softeca.

GLOBALE 91%

SHANGAI

Lo Shangai, il cui nome ufficiale è Mah-Jongg si compone di 144 pedine in tutto, suddivise a loro volta in 108 pedine standard, 12 raffiguranti il segno del drago, 16 quello del vento, 4 le stagioni ed altre 4 dei fiori.
Queste pedine sono messe una sull'altra, assumendo una forma finale prestabilita che è quella del drago.
Il gioco che in se stesso è un solitario, consiste nello riuscire a levare tutte le pedine dalla piramide draghesca. Le tessere possono essere tolte due a due, a patto che raffigurino la stessa immagine o lo stesso tema (come drago, fiori ecc...), e che non siano bloccate da altre tessere (ovvero abbiamo una tessera sia sulla loro sinistra che sulla loro destra).
Il gioco su computer rispecchia tutte le caratteristice fondamentali dell'originale ed è veramente accattivante.
Le pedine sono state disegnate in maniera veramente obbrobriosa, rendendo molto frustrante la loro ricerca, il sonoro è qualcosa che sfugge all'umana comprensione (Syd Barret NdAM), ma in totale abbiamo un bellissimo gioco ed uno stupendo solitario.
GLOBALE 78%

GHOSTBUSTERS II

I nostri eroi Acchiappafantasmi sono ritornati per salvare un'altra volta il mondo.
Un certo Vigo il distruttore, ha deciso di conquistare il mondo per gettarlo in una cupa era di malvagità.
Per fare ciò ha fatto rapire dai sui scagnozzi un infante, nel quale corpo potrà trovare nuovamente la vita.

Questo grezzo energumeno è rinchiuso in un quadro, dal quale assimila sotto forma di slime l'energia negativa che ognuno di noi emana.
Ed è proprio quì che i nostri amici Ghostbuster fanno la loro apparizione, cercando di sbaragliare i piani di conquista di Vigo.
Il programma è composto da tre sottogiochi. Nel primo dovrete scendere nelle fognature New Yorkesi appesi ad una fune alla ricerca dello slime; nel secondo camminare in mezzo alle principali vie cittadine pilotando la statua della libertà e nel terzo ed ultimo livello, dovrete lottare con il malvagio per riuscire a liberare il bambino.

GLOBALE 70%

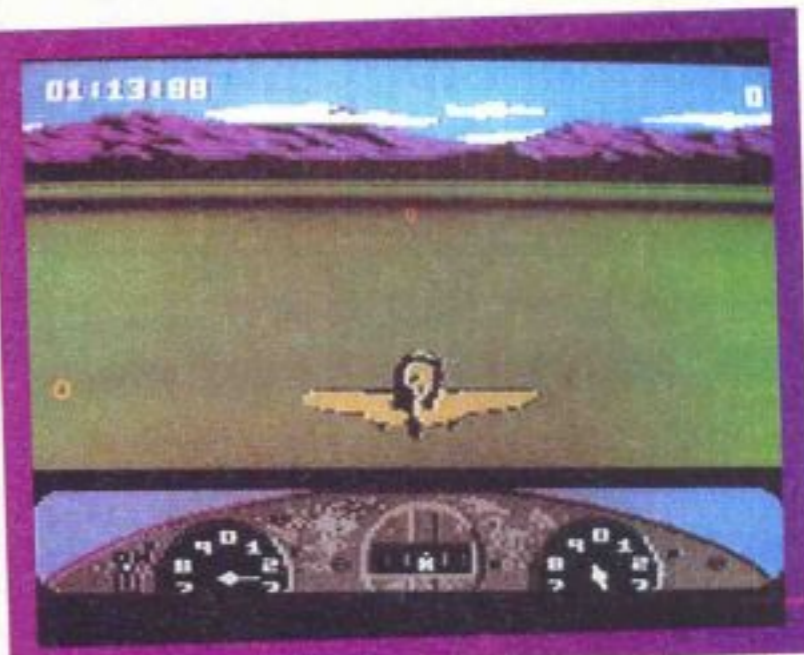
GRAVE YARDAGE

Ci troviamo di fronte al classico esempio di gioco congestionato.
La prima animazione

dell'introduzione è incomprensibile (cosa vorrà mai dire un occhio iniettato di sangue che vola? NdAM).
Nel complesso, un macchinoso tentativo di unire il grottesco e violento allo sportivo tradizionale.
Buona la grafica, ben definita e curata nei particolari; non molto fluide le animazioni anche se ben realizzate.
Se vi piace crogiolarvi tra le opzioni di un gioco dal tema non originalissimo, Grave Yardage fa decisamente per voi.
GLOBALE 78%

GEE BEE AIR RALLY

Che ne dite di una bella gara in aereo? Vi alletta l'idea? E allora che cosa state aspettando a caricare G.B.A.R.?

Il gioco in sé stesso ricorda molto Pole Position, con l'eccezione che qui, invece che guidare un'auto, pilotate un arereo (a motore, non un Jet), e come al solito bisogna fare attenzione a non uscire fuori dalla pista e cercare di non sbattere contro gli altri veivoli.
Anche se come idea è abbastanza innovativa, lo stile di gioco è uno dei più vecchi conosciuti sulla faccia della terra; per questo motivo chi cercherà qualcosa di nuovo in questo gioco rimarrà abbastanza deluso, ma se invece siete degli afecionados dei giochi di corse, penso proprio che vi piacerà.

GLOBALE 76%

SCAGLIANDO CON IMMANE VIOLENZA LE SOMME 94%

Wow! Dieci giochi uno piu bello dell'altro riuniti in un'unica compilation: ragazzi non fatevela sfuggire!
Quello che penso di Power Hits è che si tratta di una raccolta ben equilibrata, così quando vorremmo sfogarci giocheremo a Grave Yardage e a Star Rank Boxing, se avremo volglia di applicarci giocheremo a Bomber e a Battetech, e se invece volessimo rilassarci a Shangai ecc...
In definitiva una raccolta ventiquattrore nonstop, nel senso che riesce a catturarci in ogni momento della giornata, adeguandosi ad ogni nostro umore, o per dirla in poche parole, la prima raccolta mutante della storia.
Molto bello anche il manuale, che , viste le sue dimensioni (circa 200 x 60 cm.) saprà coprirvi egregiamente nelle serate fredde.

MEGACLASSIFICA

ZZAP!

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1-TURRICAN II
2-CREATURES
3-TURRICAN
4-MYTH
5-TEENAGE MUTANT HERO TURTLE (thecoinop)
6-FLIMBO'S QUEST
7-LAST NINJA III
8-HUDSON HAWK
9-FINAL BLOW
10-ROLLING RONNIE
11-SMASH TV
12-GHOSTS'N'GOBLINS
13-BATMAN the movie
14-ARMALYTE
15-DYLAN DOG
16-RAINBOW ISLAND
17-ELVIRA
18-GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
19-BATTLE COMMAND
20-LAST BATTLE

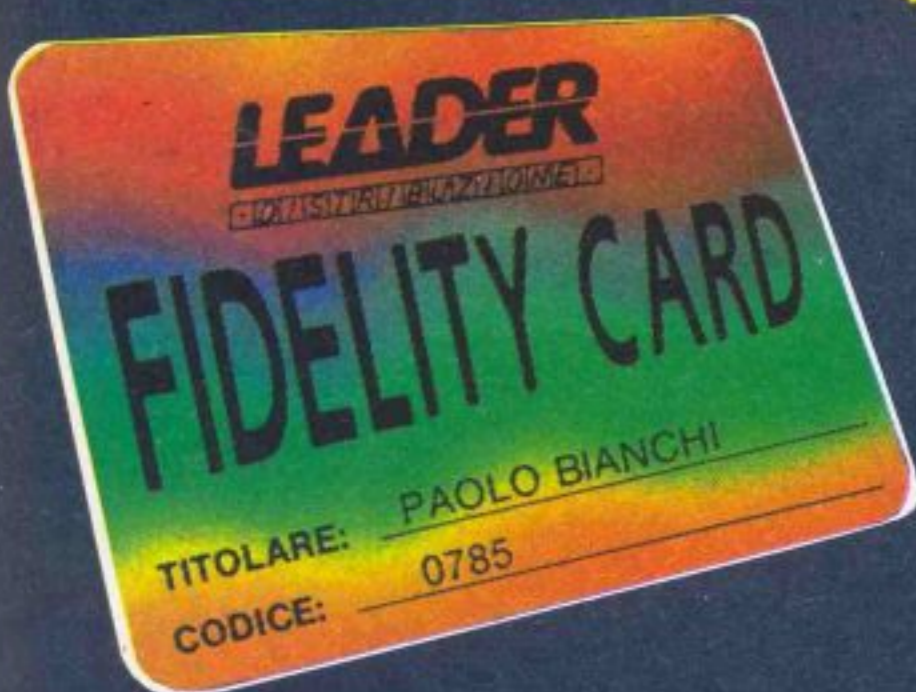
ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello
CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12
LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIOHE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Grutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA II P.zza Saragat 8
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo
MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16
VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

SPACE GUN

CADARIO

WAKELIN

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!

ai soli titolari presso i

Offerta valida fino al 30/06/92

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

Questa rubrica dal nome stranissimo non altro scopo che quello di informarvi sugli avvenimenti in sala gioch.Voi non lo sapete, ma i coin-op conducono una propria vita in quel mondo pieno zeppo di gettoni. Essi nascono, vivono piuttosto intensamente e muoiono; più o meno come fanno tutti gli esseri sulla faccia della Terra. Un po' di tempo fa, una televisione privata aveva addirittura iniziato la programmazione di una telenoleva avente come protagonista una potente famiglia di coin-op, ma il successo di pubblico non fu quello sperato e sospesero il tutto. Ma adesso bando alle ciance e benvenuti nel glorioso e scintillante mondo dei videogiochi da bar.

Sala Gioc

IN BREVE

SOCCER BRAWL è un' interessante variante al tipico gioco di calcio. Dei giocatori bardatissimi (schierati in campo come una normale squadra di calcio) lottano per il possesso di una palla metallica che devono condurre nella rete avversaria. Numerosi effetti filogiapponesi condiscono il gioco aggiungendogli non poca varietà e giocabilità.

SOCCER BROWL

Lo schermo del vostro piccolo Commodore 64 ha ormai visto miliardi di trasposizioni del gioco del calcio, ma se pensate che in sala giochi le cose vadano diversamente... beh, vi sbagliate di grosso. Anche tra i coin-op non si ricorda era completamente sgombra da simulazioni più o meno accurate di questo benedetto sport e quasi tutte non si discostavano dalle versioni precedenti se non per qualche particolare grafico. Adesso questo SALCAVOLOCOMESICHIAMAJOE sembra che abbia intenzione di smuovere un po' le acque stagnanti.

Già dalla prima schermata si ha un sentore di cosa vi aspetta durante la partita vera e propria. Calciatori in completa armatura metallica con design futuristico affollano il campo e si lanciano sguardi minacciosi, fino a quando non cominciano a scambiarsi laserate e spallate. Lo scopo fondamentale del gioco è rimasto quello di portare il pallone (in questo caso di uno splendido colore azzurrino scolorito) nella rete dell'avversario, ma sono stati eliminati arbitro ed etica morale per far posto a tutti quegli effetti, tipicamente giapponesi, che siamo abituati a vedere in tutti i cartoni animati del paese del sol levante. Avre-

E mentre la scritta "Kien off" scorre via, i giocatori scaldano i joystick.

mo così a disposizione una vasta gamma di tiri speciali quali il tiro Balcan (ovvero il pallone che avanza descrivendo una sinusoide e travolgendo tutto quel che incontra sulla sua strada), il tiro multi-rotante (il pallone si fa letteralmente in quattro e, ruotando, avanza per il campo) e altri, numerosissimi, effetti. Bellissime anche le animazioni dei giocatori che subiscono i falli o dei portieri che usano i retrojet per i loro tuffi.

RATING (che poi significa "voto"):86

ASTERIX

Ai tempi dell'impero romano, il grandissimo imperatore Giulio Cesare riuniva nel suo vasto impero buona parte del mondo allora conosciuto tranne un piccolo villaggio situato nel nord dell'odierna Francia e dell'antica Gallia. Il villaggio in questione era il villaggio dove abitavano Asterix e Obelix, i due rinomati spappolaromani che, grazie alla pozione di Panoramix, riescono a tener testa, da soli, a tutto il poderoso esercito dell'impero suddetto.

Gente, questo coin-op è stupendo.

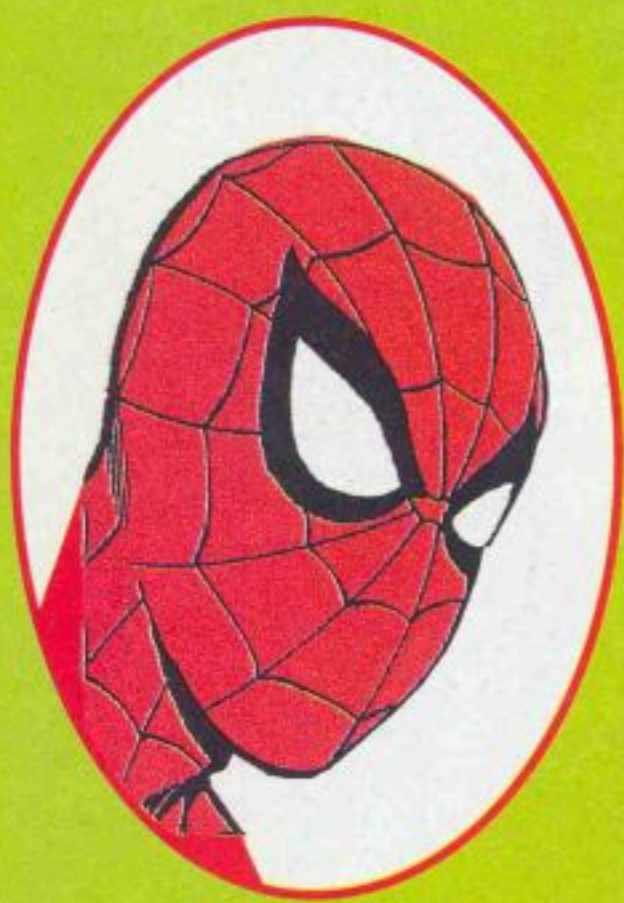
Sebbene si discosti poco dal filone che detta legge al momento nelle sale giochi di tutto il mondo (ovvero quello dei beat'em up) gode di una giocabilità tutta particolare. La grafica di tutto il gioco è veramente strabiliante. I fondali sono curatissimi e la definizione dei personaggi è grande, ma quello che cattura veramente sono le animazioni. Asterix e Obelix vanno in giro seguendo ognuno lo stile che ci è stato proposto nei lungometraggi a loro dedicati, e massacrano di botte i poveri centurioni con una mimica veramente esilarante.

Oltretutto non si può dire che in questo gioco manchi la varietà di situazioni. Mentre nel primo livello si ha il classico "vaiavantiemassacratutti", nei livelli a venire vi ritroverete a dover guadare un fiume a nuoto o saltando di barca in barca, o vi ritroverete (nel primo livello bonus) a condurre una biga romana.

Anche dal punto di vista tecnico il gioco non ha nulla da invidiare ai vari Street Fighter II o Final Fight, mostrando sullo schermo degli sprite veramente enormi e molto colorati. Secondo me, questo gioco cattura veramente appieno tutta l'atmosfera del fumetto e, se vi piace, non potete assolutamente mancarlo.

RATING:94

IN BREVE

Beat'em up che segue lo schema classico per quel che riguarda la giocabilità, ma che stimola molto il giocatore grazie alla fantasia e alla cura che traspaiono da ogni ambientazione. Stupenda la grafica e degno di lode il tentativo di accompagnare ogni movimento del giocatore attraverso il gioco con dei box illustrativi che spiegano il funzionamento dei tasti nelle varie situazioni. Bello.

SPIDERMAN

Ahi, ahi,ahi. Ecco un gioco che, purtroppo, non mantiene le aspettative. Devo ammettere che mi spiace molto ammettere che la trasposizione elettronica delle gesta di un grande super-eroe quale l'Uomo Ragno non riesca a catturare nulla dell'atmosfera tipicamente scanzonata del fumetto. Certo, il nostro beniamino mantiene un'aria tranquilla mentre cammina in mezzo ai criminali quasi come se si trovasse nel bel mezzo di un supermercato a comperar fagioli surgelati, ma il resto proprio non convince. La resa grafica di tutta l'azione è piuttosto scarna, e la giocabilità è dubbia.Sarebbe stato un gran bel gioco qualche anno fa, ma al giorno d'oggi non bastano due modalità di gioco e un personaggio famoso a fare un successo.
Qualunque avversario incontriate, difficilmente vi stupirà con una tecnica d'attacco che vari da quelle incontrate in precedenza, e le possibilità di movimento dello stesso Uomo Ragno, così come l'interazione con il fondale, sono piuttosto limitate. Tutto questo riguardo alla prima delle due modalità di gioco presenti, ma non fatevi illusioni, nel "Wide Mode" le cose non cambiano.
Il dettaglio grafico viene addirittura ridotto e le tecniche d'attacco avversarie si riducono all'osso. Ribadisco che mi spiace molto dirlo ma, anche se non vi crescerà la barba appena toccherete il joystick, troverete di molto meglio guardandovi un po' attorno.
RATING:61

IN BREVE

Tanto per cambiare, anche questo è un beat'em up, ma di concezione più antiquata rispetto allo standard attuale.
Sono presenti due diverse modalità di gioco, a cui corrispondono diverse rappresentazioni grafiche e un diverso approccio all'azione vera e propria, che costituiscono le due parti in cui è suddiviso ciascun livello. Possibile giocare in quattro contemporaneamente sui cabinati predisposti interpretando, oltre al già citato arrampica-muri, Black Cat, Namor e Hawk Eye.

DRAGON'S LAIR II - TIME WARP

Ed eccoci arrivati all'appuntamento con il seguito del primo e più gettonato laser game della storia dei videogiochi. Disegnato ancora una volta da Don Bluth, Time Warp è un vero e proprio cartone animato ispirato alla storia di Dirk, un avventuriero senza tempo che, nel primo episodio, corre mille rischi all'interno del castello del drago per salvare la sua amata principessa Daphne. Sono passati 9 anni dall'apparizione del primo gioco, e durante questo tempo Daphne e Dirk hanno avuto un sacco di bambini e bambine ma, ahimé, purtroppo la bella Principessa Daphne viene rapita ancora, questa volta per opera del cattivissimo Mordrok che la imprigiona in un maleficio mettendole al dito l'anello del male.

Toccherà ancora una volta a Dirk porre fine alla questione, soprattutto se non desidera prendere in testa le randellate che la suocera gli continua ad appioppare se il povero cavaliere esita qualche istante sul da farsi. E così, fra una corsa e l'altra, il nostro eroe si impossessa di una rudimentale ma efficace macchina del tempo che lo porterà attraverso 4 livelli temporali e un livello finale, dove dovrà lottare contro Mordrok, estrarre l'anello dal dito di Daphne e metterlo invece sul dito del cattivone.

La conclusione del gioco è poi una vera sorpresa. Daphne e Dirk tornano a casa felici e contenti, i bambini esultano festosi e, per gioco, mettono in azione la macchina del tempo che li porterà chissà dove... forse a un terzo episodio.

Rispetto al suo predecessore e a Space Ace (altro grande laser game firmato Don Bluth) questo Time Warp, pur molto concitato nelle mosse, è molto facile perché ogni mossa (destra, sinistra, su, giù e spada) viene chiaramente indicata dal disegno animato con un lampeggiamento della direzione in cui andare o della spada se questa deve essere usata.

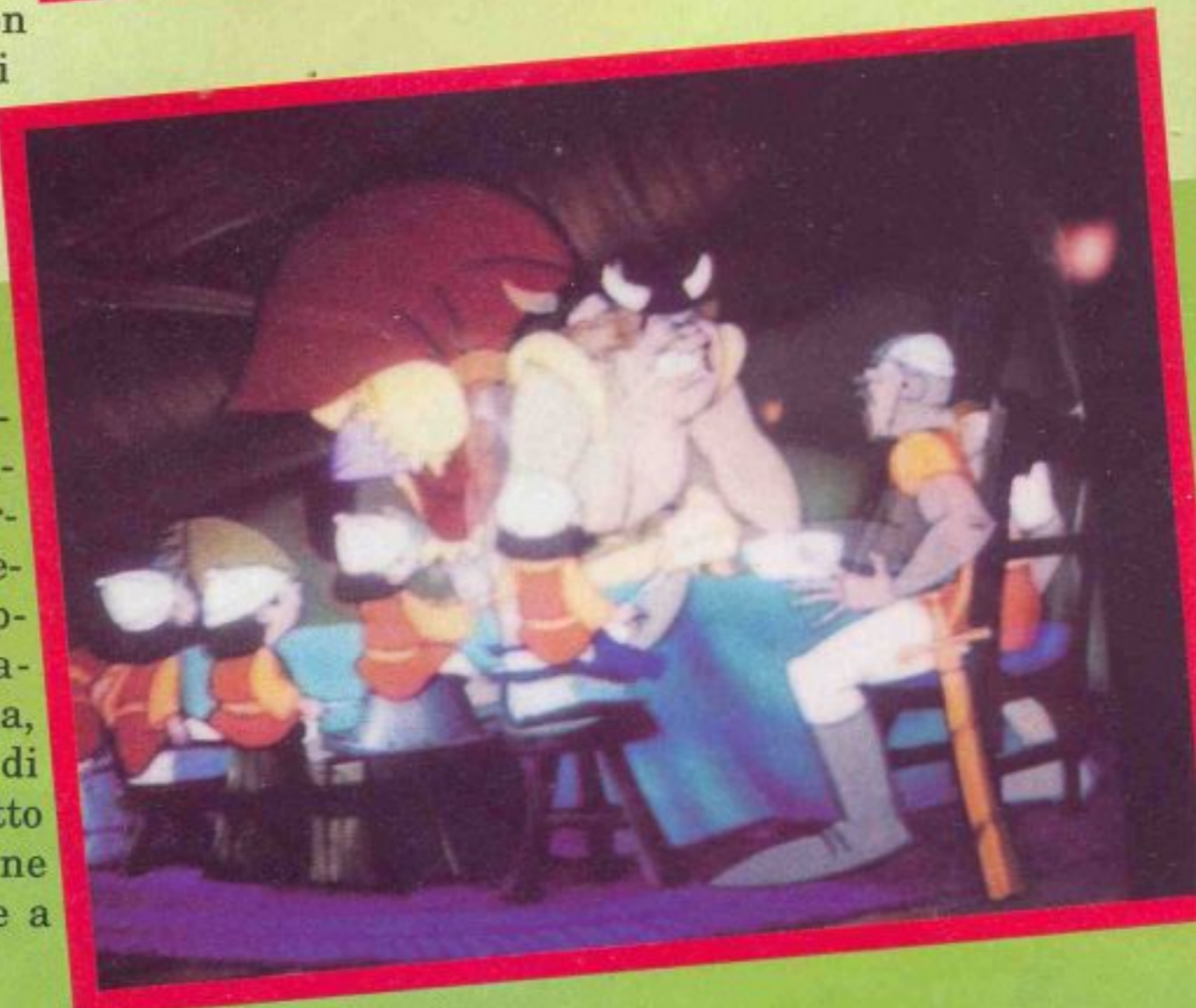
Anche per i principianti giocare a Time Warp è quindi piuttosto semplice, anche perché c'è abbastanza tempo fra il fatto di vedere il lampeggiamento e dare la mossa giusta. Anzi, se siete troppo precipitosi, perderete inesorabilmente una vita.

Ricerca delle immagini veloci (del resto è migliorata anche la tecnologia dei lettori laser disk) e un'azione davvero molto movimentata e piacevole, fanno di questo seguito un altro bell'appuntamento con i laser game. In più in ogni scena dovrete cercare di recuperare anche degli oggetti d'oro più o meno "nascosti"(vi sfido a trovare la farfalla in bocca al gatto nel quadro di Beethoven) che se non raccoglierete non vi permetteranno di accedere alla sequenza finale del gioco, e vi dovrete rifare l'intero livello che non avete completato.

Fra la tana del serpente (dove sono ancora visibili le ossa della carcassa del drago che avete ucciso nel primo appuntamento con Dragon's Lair), la preistoria, il paradiso, il mondo di Alice, Beethoven, l'Egitto e la battaglia finale, ne avrete da smanettare a colpi di laser!

RATING: 85

IN BREVE

Un altro laser game della premiata ditta Bluth. Questa volta giocare è molto più facile che nel primo Dragon's Lair perché ogni mossa (anche quelle della battaglia finale) è chiaramente indicata da un lampeggiamento. Potrete continuare dal livello in cui siete periti (perdendo tutte le tre vite a disposizione), ma non potrete continuare dall'ottavo. In questo caso dovrete ricominciare tutto da capo. Che volete che vi dica, di questi giochi c'è chi ne parla bene, e chi ne parla male. Se vi piace giocare ai laser game, bene, altrimenti gustatevi il cartone animato mentre qualcun altro gioca... ne vale la pena!

GLI INDISTRUTTIBILI

CADARIO

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA.
FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

TAC50™

TAC-2™ BIANCO

TAC-2™ NERO

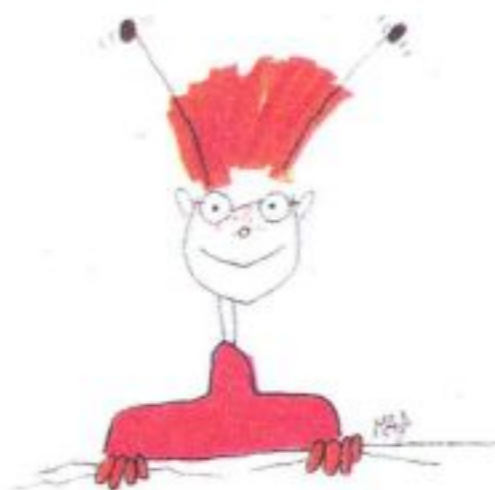
SLIK STIK™

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Fiera Milano Presenta

25 Aprile 3 Maggio 1992
PADIGLIONE SUD LACCHIARELLA

1°Salone dell'Infanzia

Il fantastico mondo degli spot pubblicitari
diventa realtà:

1°Salone dell'Infanzia

mirabolante città dei ragazzi
che promuove i prodotti pensati e realizzati per loro.

IMPRESA IMMAGINE S.R.L.

Per informazioni telefonare al numero
02-87.00.54 Fax 02-86.16.44
Via G. Puccini, 5 Milano

PROGRAMMAN

E con un tempismo degno solo dello squillo del telefono mentre siete sotto la doccia, il nostro peloso caporedattore si è meso in contatto con il programmatore dell'ultimo shoot 'em up della Genias, Andrea Pompili. La recensione completa di Catalypse la trovate qualche pagina più indietro, fatti, antefatti e misfatti di programmazione invece dalla viva voce (almeno, noi, voi vi dovrete accontentare di queste righe) del protagonista....

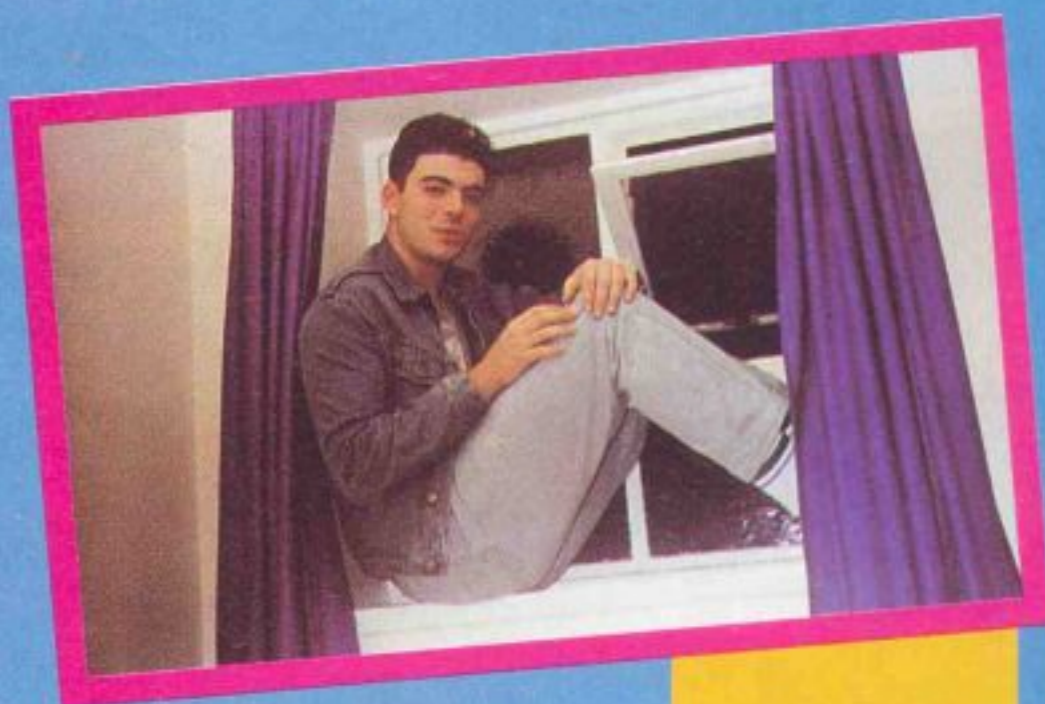
Andrea Pompili ha cominciato ad interessarsi di programmazione una decina d'anni fa, sempre e solo su C64, ed è in pratica un autodidatta. Ha infatti cominciato a programmare seriamente quattro anni fa, il periodo a cui risalgono le prime idee su Catalypse, e il motivo di tempi così lunghi sta proprio nel fatto che ha praticamente imparato a programmare programmando, continuamente alle prese con nuovi problemi, hardware e non, da sviscerare sul 64 tutto da solo, ma lasciamo a lui la parola...

Giancarlo: *A quando risale il progetto Catalypse, quando hai mosso i primi, concreti, passi.*
Andrea: Il lavoro è stato lunghetto, il concept originale risale ormai a due anni e mezzo fa, dopo sei mesi ho buttato giù alcune routine come quella dello scrolling parallattico. Per quello mi sono ispirato a Katakis per Amiga che avevo visto nel frattempo. Mi era piaciuta particolarmente l'idea, volevo fare lo stesso lavoro, con tutti quanti gli strati di scrolling su schermo ma poi ho optato per la scelta di tre diversi sistemi di scrolling delle stelle.
Poi la creatura ha continuato a crescere e a cosa si è aggiunta cosa, come gli armamenti, che sono stati però un bel problema, ormai è parecchio difficile riuscire a trovare qualcosa di veramente nuovo, alla fine ho optato per il potenziamento di diverse armi "classiche", aggiungendone, naturalmente, qualcuna delle mie.

Giancarlo: *Particolari difficoltà?*
Andrea: Le maggiori difficolta sono arrivate, come sempre, quando sono entrato nel cuore della programmazione, quando ho dovuto coordinare i vari pezzi tra loro, lo scrolling con il sistema delle armi, i nemici, le collisioni e tutto il caos derivante dai problemi di priorità tra le routine
.

Giancarlo: *Quanti sprite tiene su schermo Catalypse?*
Andrea: L'idea originale ne prevedeva 32, mi sono poi accorto che di tutti quegli sprite non ne facevo niente e sono passato così a 24, di cui 2 vengono utilizzati per la visualizzazione del punteggio in sovraimpressione, quindi 22 oggetti in movimento sullo schermo.
Per i mostri di fine livello ho utilizzato invece un sistema particolare che mi consente di tenere fino a 80 sprite su schermo.

Giancarlo: *Simile al trucchetto utilizzato in Turrican, insomma. A questo proposito, sbaglio o lo stile del tuo gioco è stato influenzato da altri shoot 'em up esistenti, in particolare da Armalyte?*
Andrea: Non esattamente. Anzitutto la prima volta che ho visto Armalyte avevo già buttato giù qualche idea per il mio gioco, qualche idea grafica, quindi la cosa è stata del tutto casuale, anzi, ho cercato di variare un pochino la grafica nei vari livelli...

Giancarlo: *Sei ri-*

Ancora foto di Catalypse. Pensate a cosa ha passato Andrea per programmarlo.

...DO S'IMPARA

masto in contatto con qualche altro per il gioco o è stato un lavoro del tutto in solitaria?
Andrea: Beh, mi sembra doveroso ringraziare Andrea Carboni, anche lui un programmatore che ha iniziato su 64 e che mi ha dato diversi preziosi consigli per il mio gioco.

Giancarlo: *Hai altri progetti per il tuo futuro post-Catalypse?*
Andrea: Altre idee di sicuro...

Giancarlo: *Shoot 'em up?*
Andrea: No, non penso proprio, questo lavoro mi è bastato: è stato allucinante. Ho fatto tutto programmando su 64, senza Speeddos e programmando con il Champ...

Giancarlo: *Aargh! Come hai fatto, è un programma orrendo, anch'io ci ho lavorato per un po', prima che San Galimberti mi graziasse con il Turbo Assembler 6.0.*
Andrea: No, non è neanche troppo male, è solo un po' lungo come tempi di attesa, non è quello il peggio, figurati che la grafica l'ho realizzata con il Seuck. Per realizzare le parti di grafica più grandi ho invece utilizzato il Koala Paint, quello, per fortuna, opportunamente "customizzato" da me, l'ho reso soprattutto molto più veloce. Il Koala mi è servito soprattutto per i grossi mostri di fine livello, in questo modo ho notato che mi venivano molto meglio, li disegnavo e poi li convertivo cambiando magari qualche colore.

Giancarlo: *Ma stavamo parlando dei prossimi progetti...*
Andrea: Mah, l'idea è di passare magari all'Amiga facendo grafica, non me la cavo male a disegnare, o facendo anche musica, anche se ancora non ho una grande esperienza su questa macchina.

Giancarlo: *Già, la musica è stata l'unica cosa che non hai fatto tu del gioco, chi ci ha pensato?*
Andrea: Ci ha pensato un compositore svizzero che abita in Germania, lui ha fatto la maggior parte del lavoro, ma anch'io ho composto qualche motivetto per il gioco e ho pensato agli effetti sonori.
Giancarlo: *Vuoi lanciare qualche ultima parola in favore del tuo gioco, stante la nostra recensione obiettiva e non influenzabile?*
Andrea: Beh, oltre al gioco con dei mostri di fine livello molto belli, nel quinto ce ne sono addirittura tre (ma i primi due sono uguali.-ndJH), c'è anche una presentazione con un sacco di digitalizzato che abbiamo trasferito da Amiga a 64 e coordinato con le animazioni (e anche questo è stato un bel lavoraccio). C'è anche una sequenza finale che dura tre minuti con esplosioni di tipo cinematografico e tanti effetti carini, spero sinceramente che vi piaccia.

Ma, finalmente è finita.

SCHEDA TECNICA

Nome:
Andrea Pompili

Età: 18 anni.

Luogo di residenza: Anguilara, presso il lago di Bracciano, in cui giunse lasciando il natio suolo romano una decina d'anni fa.

Professione: Studente, ultimo anno del liceo scientifico. (Mi sembra un'ottimo momento per decidere di completare il gioco NdSG).

Precedenti: Beh, considerato che ha imparato a programmare seriamente proprio con Catalypse...

Hobbies: Suona il Sassofono (Grazie, preferisco il Clarinetto NdSG), ma si diletta anche con la batteria. Non disdegna neanche l'aeromodellismo di quando in quando e diverse altre attività, mentre per il computer... beh, i risultati li avete davanti.
Non mi piace fare: Nuotare (Giustamente, vivendo a due passi da un lago...)

Giochi preferiti: A dire il vero preferisco giocare su Amiga (ovviamente), il 64 mi ha sempre interessato di più a livello di programmazione, comunque tra i giochi che mi sono più piaciuti c'è naturalmente il mitico Turrican, ma anche Salamander e soprattutto Armalyte (Ma no, non l'avrei mai detto NdJH che vi rimanda alla correlata domanda).

CONSOLE

Questo mese la rubrica di ConsoleMania inizia con qualche curiosità per quanto riguarda periferiche varie per console e non. Direi di cominciare con uno dei nuovi joystick per Super Famicom, l'XE-1SFC, una specie di stazione di gioco programmabile a seconda delle esigenze di gioco e utente. Sembra solo un po' difficile da gestire, come joystick: infatti dall'aspetto si direbbe che occorra una laurea anche solo per poterlo impugnare. Passiamo ora al sintonizzatore TV per il Game Gear della Sega. "Ah, ma questo lo conosciamo" direte voi. Infatti, solo che quelli che erano stati prodotti fino a ora erano nello standard televisivo NTSC (giapponese e americano), quindi totalmente inutilizzabili qui da noi. Ora è stata portata a termine la versione PAL del marchingegno. L'unico problema rimane solo il trovarlo. Passiamo ora a un concorso istituito dal nostro caro SG (vecchio faggio): La Periferica Non Così Furba (per non dire altro) '92. Candidati ai primi posti sono il Gamesounds e uno speciale kit per PC. Il primo, collegato alla vostra console, trasmette il sonoro direttamente in un paio di cuffiette, proprio come

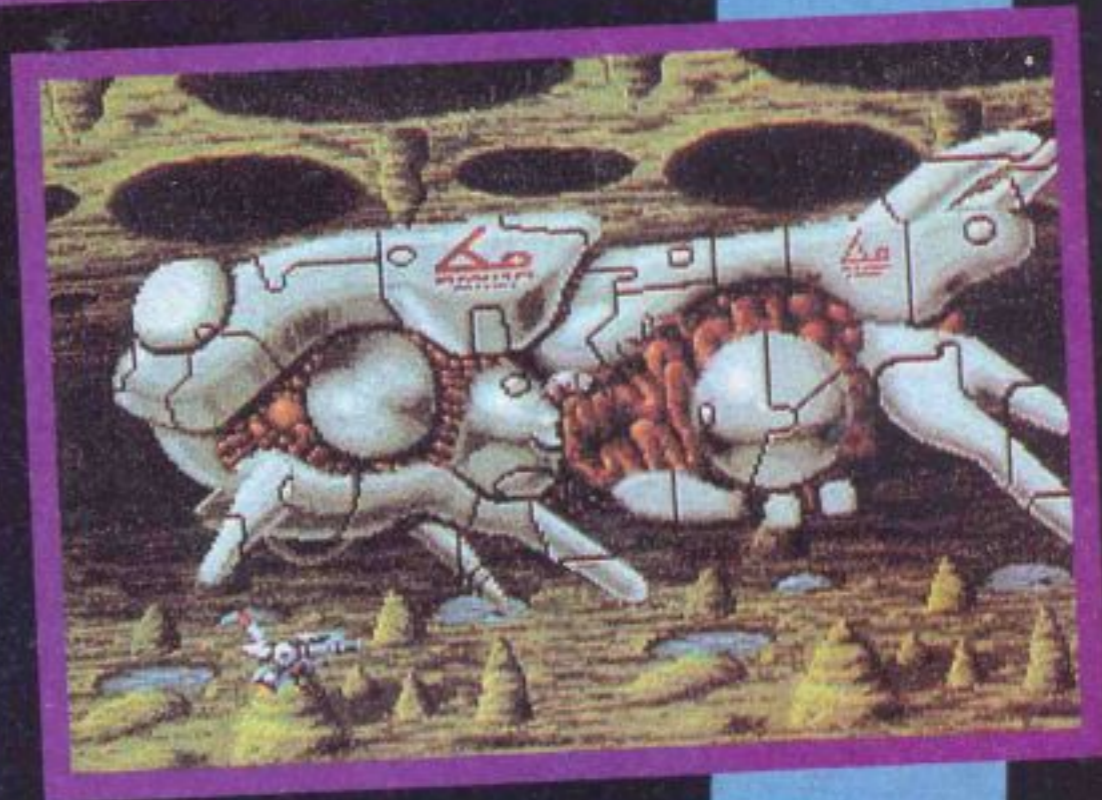
una radio. Potrete così girare per la casa ascoltando la musica della vostra macchina videoludica preferita. Ma chi giocherà al vostro posto, considerando che il cavetto di un joypad difficilmente supera il metro di lunghezza? Lo speciale kit per il vostro macchi-

Volendo fare un salto concettuale mi muoverei ora alle news vere e proprie, quelle sui nuovi prodotti per le vostre macchine videoludiche. Inoltriamoci quindi nelle terre dell'oriente per dare uno sguardo alle novità made in Japan. Incominciando con il

RPG di marca (è della WolfTeam, quelli di Arcus Odyssey e El Viento) e di formato tridimensionale, ma purtroppo tutto in giapponese. Un breve flash Super Famicom dal Paese del Sol Levante. Akira Toriyama, autore del prototipo animato tondeg-

LEMANIA

nario "serio" di casa, invece, consiste in una scheda capace di trasformare il PC in un Super Famicom (o meglio Super NES, visto che il prodotto è americano) completo di joypad e slot per le cartucce. Vi interessa? E se vi dicessi che il tutto viene a costare praticamente come una console? E questo era il secondo candidato. Se invece siete soliti spalmare marmellata sulle cartucce del vostro amato NES prima di inserirle nello slot, potete utilizzare il Cleaning Kit per la porta cartucce in grado di pulire a fondo i contatti del NES.

MegaDrive citeremo Alisia Dragon, gioco che si spera darà una nuova spinta ai giochi tipo Rastan; in questo caso però l'eroe non è rappresentato da un baldo giovanotto in completo di bistecconi variamente distribuiti su un fisico altrimenti normalissimo, ma da una fanciulla che si rivela molto più pericolosa di quanto l'aspetto possa far supporre. Altri titoli saranno Lunar the Silver Star, RPG giapponese, che si spera si rivelerà uno dei primi bei titoli su Mega-CD, Super Fantasy Zone, con la stranota astronave Opa Opa, Isle Road,

giante, teneroso e demenziale (Dr. Slump e Arale), ha firmato anche Dragonball, un beat'em up con velleità da RPG. Purtroppo la comprensibilità è sempre strettamen-

te legata al testo giapponese. Dopo il (semi-)crash di Thunder Spirits, il nuovo shoot'em up da aspettare è Phalanx, della Kemco. La formula è quella classica dello scorrimento orizzontale e quanto a grafica i nemici enormi fanno venire solo voglia di sparare. Speriamo solo che sia accettabile quanto a velocità.
Ci trasferiamo rapidamente in America (del nord, e precisamente negli USA) e diamo una gioia incredibile ai possessori di Lynx: c'è una valanga di titoli in arrivo per voi, o meglio, per il piccolo gioiellino di casa Atari. Tra i titoli più conosciuti ci sono: Cabal, sparaefuggi con visuale in soggettiva, Toki, platform che ha riscosso un discreto successo nei formati da computer, Raiden, shoot'em up famosissimo sebbene alquanto convenzionale che compete con Prince of Persia quanto a numero di conversioni, Rolling Thunder, platform game famosa conversione da coin op (un po' vecchio...), Pit Fighter, picchiaduro anch'esso convertito da coin-op, e poi 720°, Geo Duel, Hydra, Hyperdrome, mentre dovrebbero essere già in giro Dirty Larry, Golf, Basketbrawl, Baseball Heroes e NFL Football. Ancora dagli States arriva finalmente una versione giocabile di Ganbare Goemon (perché non in giapponese), chiamata Legend of the Mystical Ninja.
Una miscellanea di notizie

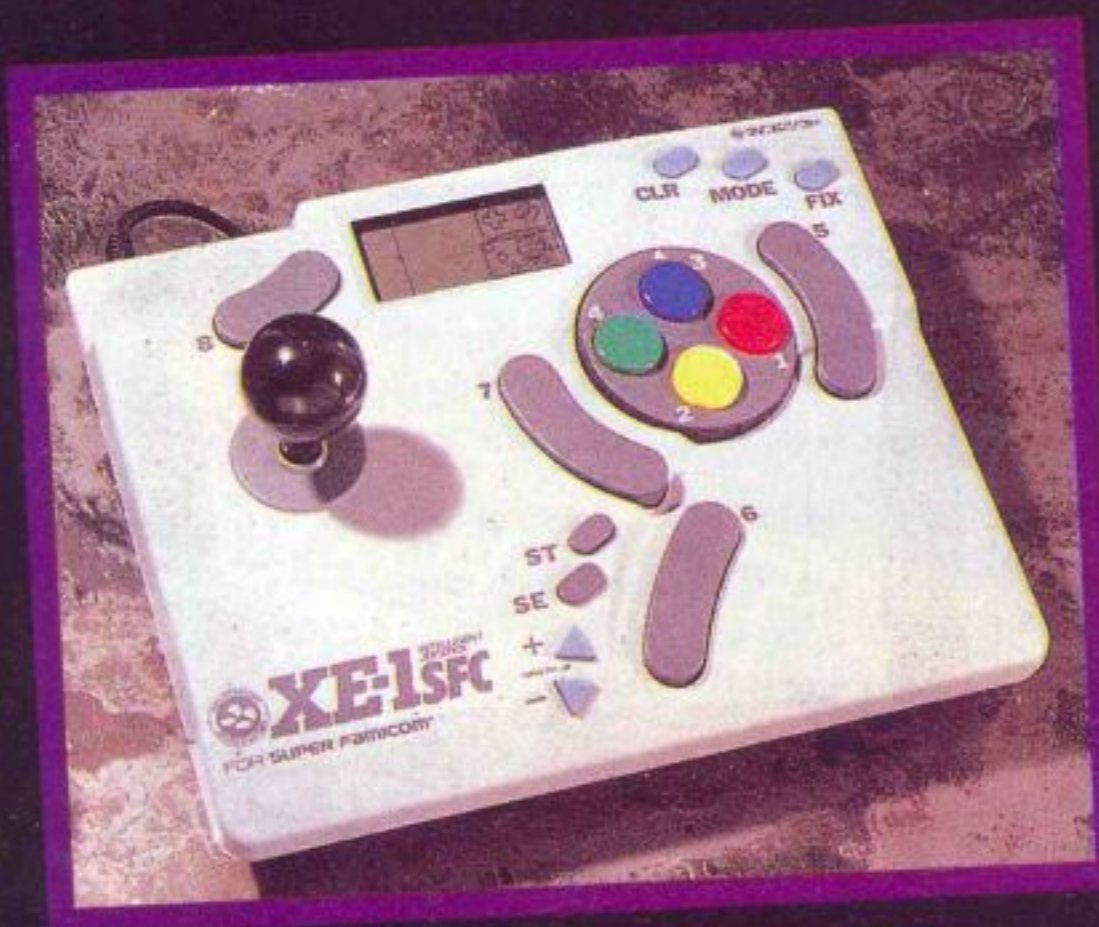
quindi rispettivamente sui due maggiori mondi consolari: Nintendo e Sega.
Andando in ordine alfabetico iniziamo con le console Nintendo: NES, Game Boy e SF. Per il Nintendo Entertainment System sono in arrivo diversi titoli, come per esempio Batman: the Return of the Joker (migliorato decisamente con un ottimo scroll in parallasse), Mission: Impossible (tratto da una serie televisiva degli anni '60, involontariamente molto divertente), Ninja Gaiden III (beh, in effetti è già in giro, ma la terza puntata delle avventure di Ryu Hyabusa non può certo passare inosservata), assieme a un altro seguito delle Teenage Mutant Hero Turtles, a cui nemmeno i rospi da guerra hanno saputo tenere testa. Per il piccolo Nintendo Game Boy sembra invece che sia in arrivo un'ondata di mostri.

Infatti dopo Godzilla (date un'occhiata a ConsoleMania del mese scorso) è in arrivo la conversione del grande (in)successo per Super Famicom Ultra Man; nei limiti del possibile il gioco dovrebbe essere lo stesso, quindi compa-

tite il piccolo Boy invaso dai mostri di gomma giapponesi. Per Super Famicom c'è invece un po' più roba: la conversione di un classico tra gli RPG, ovvero Ultima VI, che non ha nulla da invidiare ai cugini giapponesi in quanto a trama, profondità di gioco e vastità di scenari. Seguono a ruota Prince of Persia (c'è bisogno di dire di più?), Super Valis (altri non è che quel Valis IV recensito per PC Engine) e, meraviglia delle meraviglie, Sim Earth, che vi terrà occupati un bel po', sicuramente.
La famiglia Sega non ha peraltro nulla da invidiare ai

colleghi della Nintendo in quanto a novità. Per il Master System è in arrivo, dalla Tekmagik, un carico di Kiwi con New Zealand Story, la conversione di un coin op ormai storico del filone rotondetto e teneroso. Ventuno livelli pieni di piattaforme sulle quali zompetterete nei panni di, appunto, un kiwi (non un frutto, ma un piccolo passero neozelandese incapace di volare) armato di arco e frecce. Promette bene, soprattutto se considerate i precedenti della casa inglese (Shadow of the Beast e Pacmania, per i profani). Per il Mega-Drive invece sono in arrivo altri titoli non giapponesi; dalla Core sono in due: Corporation, in cui dovrete attraversare sedici livelli dando la caccia a macchine da guerra progettate, per l'appunto, dalla Corporazione, e Chuck Rock, gioco straconosciuto per Amiga in cui, nei panni di un cavernicolo un po' particolare (combatte a panciate...), attraverserete cinque livelli americano: Joe Montana II e John Madden '92, assieme a conversioni di Shadow of the Beast, California Games e Toki. Infine un gioco strategico in stile Defender of Rome: Warrior of Rome è il titolo, e la trama è praticamente identica a quella del primo.

Oh, e anche oggi abbiamo finito questa megarubrica di news e curiosità per la gioia di grandi e piccini, soprattutto se possessori di console varie. Da non dimenticare anche la mia di gioia, visto che questa volta Giancarlo sembra essere scomparso. CRA-

per raggiungere e liberare l'amata preistorica bellezza rapita dal bullo dell'epoca. Sia per MD che per MS arriva anche Terminator; nella versione per la console a sedici bit sono state inserite digitalizzazioni del film assieme a una stupenda colonna sonora. Imminente anche Turbo Outrun, corsa automobilistica per MD che segue le orme del predecessore Outrun, di cui probabilmente non riuscirà a bissare il successo, perché prevede un solo tragitto con una conseguente diminuzione della varietà di gioco e dei livelli. Ancora per MD due giochi di football SH!!! (Rumore di pesante cassa piena di trasformatori che cade sulla sedia su cui era seduto, ora spiaccicato, Alex. NdVF osservatore imparziale). "Aiutoooo... aiutooo..." (voce di Alex che esce debolissima da sotto la cassa. Sempre NdVF) (Così la prossima volta impara a consegnare in tempo l'articolo.-ndJH).

ZZAPOSTA

Avevate qualche dubbio? Giancarlo è tornato lo stesso ristabilendosi completamente, l'influenza è ormai solo un ricordo, la peluria ha ricominciato a ricoprire copiosamente i suoi caporedattorici lineamenti, mentre con la consueta, angosciante, premura invoca ricorrentemente la consegna della mensil Posta... Sembra anzi che sia seriamente convinto di rispolverare le tremende minacce escogitate un mese fa e rimaste purtroppo, almeno per lui, inattuate per le debilitanti condizioni fisiche in cui versava. Vi confesso però che questa volta non ho proprio voglia di sorbirmi i soliti predicozzi su puntualità e simili, ho quindi deciso di prenderlo in contropiede e consegnarli l'intero testo in perfetto orario. Chissà che faccia farà? Probabilmente crederà che lo prenda in giro e scaglierà il dischetto fuori dalla finestra (adesso che ci penso: sarà meglio farne una copia!), come del resto è solito fare con i peggiori budget una volta recensiti (quella che in gergo si chiama: "sindrome da perseverante carenza di giochi a prezzo pieno lanciati sul mercato..."). Cosa posso aggiungere, ho qui il pacco delle vostre lettere proprio davanti a me, e confido quindi sul vostro aiuto per essere, almeno una volta, utopisticamente puntuale...

LA NOTTE DEGLI OSCAR ELETTRONICI 1991

"Carissimi amici di ZZAP!
E' trascorso un altro anno videoludico, e noi dell'Uva e della Pera (vedi Numero 51) ci ritroviamo ancora una volta per l'edizione del premio Macedonie (idem come sopra).
Dal discorso introduttivo del presidente, che poi sarei io, è emersa una modesta soddisfazione per questo 1990 appena terminato (credo che in questo caso le Poste abbiano toccato una preoccupante punta di ritardo... NdR); voto 7, ma è un voto che fa media con l'otto del primo semestre e il quattro e mezzo del secondo (mumble, mumble, ad occhio i conti non tornano, ma fa lo stesso).
Ma veniamo ora alle consegne: i primi tre posti sono stati incerti fino all'ultimo, contesi tra tre giochi bellissimi per qualità diverse; ma alla fine si è voluta premiare la giocabilità, e quindi il joystick d'oro a Creatures dei fratelli Rowland. Seconda posizione per Turrican II, mitico proseguimento del mitico Turrican, e terza per Last Ninja III di Stan Schembri. Programma quasi perfetto, quest'ultimo, ma un attimino ripetitivo dopo i primi livelli. Grande, comunque, la grafica.
Passiamo ora alle software house. Primo posto alla System 3 (ormai è dittatura), con ben tre Medaglie d'Oro e un Gioco Caldo: eccezionale! Seconda la Thalamus, con giochi belli e simpatici. La terza piazza è stata a lungo in discussione, perché non c'era nessuno che emergesse veramente dalla mischio; alla fine il premio è stato consegnato alla Ocean, più per quantità che per qualità.
Attesissimo, il "premio ragnatela" è stato vinto dalla Domark con "The Spy Who Loved Me": unico, incredibile, irripetibile, impermeabile...
Cosa dire d'altro: complimenti alla Genias, Idea e Simulmondo (in ordine alfabetico, per non far torto a nessuno, ndR), che continuano a crescere; per il resto la frase conclusiva che è tutto dire: Io speriamo che videogioco ancora; firmato: il sessantaquattrista verace...".
Luca S detto Inox

MAI DIRE ZZAP!

"Amici di ZZAP!, ma soprattutto amiche di ZZAP!,
Ciao, qui è la Putrella's Band che vi scrive e vi presenta il primo, mitico, unico, Mai Dire ZZAP! (Non ve l'aspettavate, eh?). E invece sì, seguendo le orme della più nota Gialappa's ecco a voi la più grande fanzine della storia (beh, insomma, non esageriamo), curata da Giorgio Guerra, Amilcare e nientepopodimeno che... Il Tedesco (aaargh! Ricki stramazza al suolo!). Bene ora che ci siamo presentati iniziamo con...
LE ULTIME PAROLE FAMOSE
GG: E vediamo subito Alessandro Rossetto che, nel Numero 59, su Winter Camp dice: "Winter Camp uscirà in Settembre, quindi cercatelo in uno dei prossimi numeri...". Ma per motivo di spazio-temporali sembra sia passato inosservato.
T: Vabbè Giorgio, non puoi mica pretendere che preveda il futuro!
A: Hai proprio ragione, ma ora guardiamo cosa dice Stefano nell'Editoriale del Numero 60, sul Test: "Eccoli finalmente i titoli attesissimi del momento", a parte l'italiano (mai sentito Biscardi? NdR), vediamoli alcuni di questi titoli: oh, c'è Darkman!
GG: Eh già, io mi struggevo per l'attesa di quando doveva uscire.
T: Poi c'è la recensione di Volfied, oppure quella dello sconosciutissimo Swap (ragazzi miei, questo è quello che passa il convento... Potessimo farli noi i bei giochi, state tranquilli che ci proveremmo, e infatti Giancarlo lo sta già facendo! NdR).
GG: E infine una sabongia di compilation di cui nessuno si aspetteva l'uscita.
A: Vabene, complimenti a Steve, ma ora passiamo ad un'altra rubrica, ovvero...
I COMMENTI POSSIBILI
GG: Iniziamo con il commento di JH su Logical del Numero 59: "Non è un rompicapo dove rischi di rimanere bloccato in qualche livello... Ma ciò non vuol dire che non sia divertente".
T: Ed infatti io adoro i puzzle dove non riesci a capirci un accidenti e crepi sempre!
A: Vediamo poi il commento di Gabriele Pasquali in merito ad Out Run Europa: "Dopo l'enorme successo di Power Drift, la Probe ritorna...".
GG: Ma non è possibile, e Turbo Out Run, è stato programmato da David Crane? Ah, ah!
A: Passiamo ora al numero 60 con il commento di Paolone su Terminator 2: "Parecchia gente troverà difficile terminare Terminator 2".
GG: Un bel gioco di parole, eh? (Personalmente credo pro-

prio di sì. NdR).
T: Signori, un genio, grande!
GG: E infine Dave su Speedball 2: "Non solo si rifà quasi alla lettera alla versione Amiga, i programmatori sono anche riusciti...".
T: Ma non manca una straccio di congiunzione?
A: Ma no, non hai capito che era per dare enfasi al discorso?
GG: Giusto, ma la rubrica è finita, mentre ci aspetta ora...
INDOVINA COSA HA DETTO
A: Ci riferiamo al commento di Dave su Robozone nell'ultimo numero: "Porca@**$$£%&##!!!". Voi avrete visto intervenire la censura, ma noi della Putrella's Band vi possiamo dare tre possibilità:
A) Porc Guyana!
B) Porca Campana.
C) I Bradipi Australiani, essendo in mutazione invernale, emettono strani ululati e gorgoglii che si immettono nella cavità centrale dell'esofago.
T: E' la terza.
A: Ma no, è la seconda.
GG: Lo scopriremo in seguito, ma ora passiamo a...
LA PERLA DELLA SETTIMANA
GG: Che è rappresentata dall'editoriale del Numero 60, con tutto lo sfondo bianco.
T: Già deve essere un virus proveniente dalla Posta di TGM.
A: Comunque è stato un piacere leggerlo, anche se sprovvisto di titolo.
GG: Ma ora andiamo tutti con il liscio, ovvero tutti li errori di impaginazione e non, degli ultimi numeri!
VAI COL LISCIO
A: Sul numero 58: un'incredibile somiglianza tra Pang e Logical.
GG: Che oltretutto è stato recensito due volte (raccomandato?), olè!
T: E poi un'incredibile opera d'arte di Gabriele su Arcus Odyssey...
GG: Che poi subisce una martoriazione del suo cognome nella Posta, da Ricki: Gabriele Pasquale, arrgh!
A: Mi chiedo dove passi il Natale?
... E' vero, la copertina di Novembre, con Dylan Dog, è stata realizzata da Claudio Villa e non da Stano, se ne è accorto anche Ricki '73...
T: Editoriale del Numero 62, ottima impaginazione...
GG: Già son miope, leggendolo sono diventato anche astigmatico!
A: Ok, il tempo è finito, non volevamo offendere nessuno, speriamo che abbia successo e vi salutiamo!
GG, T, A: Ciaoooo!"

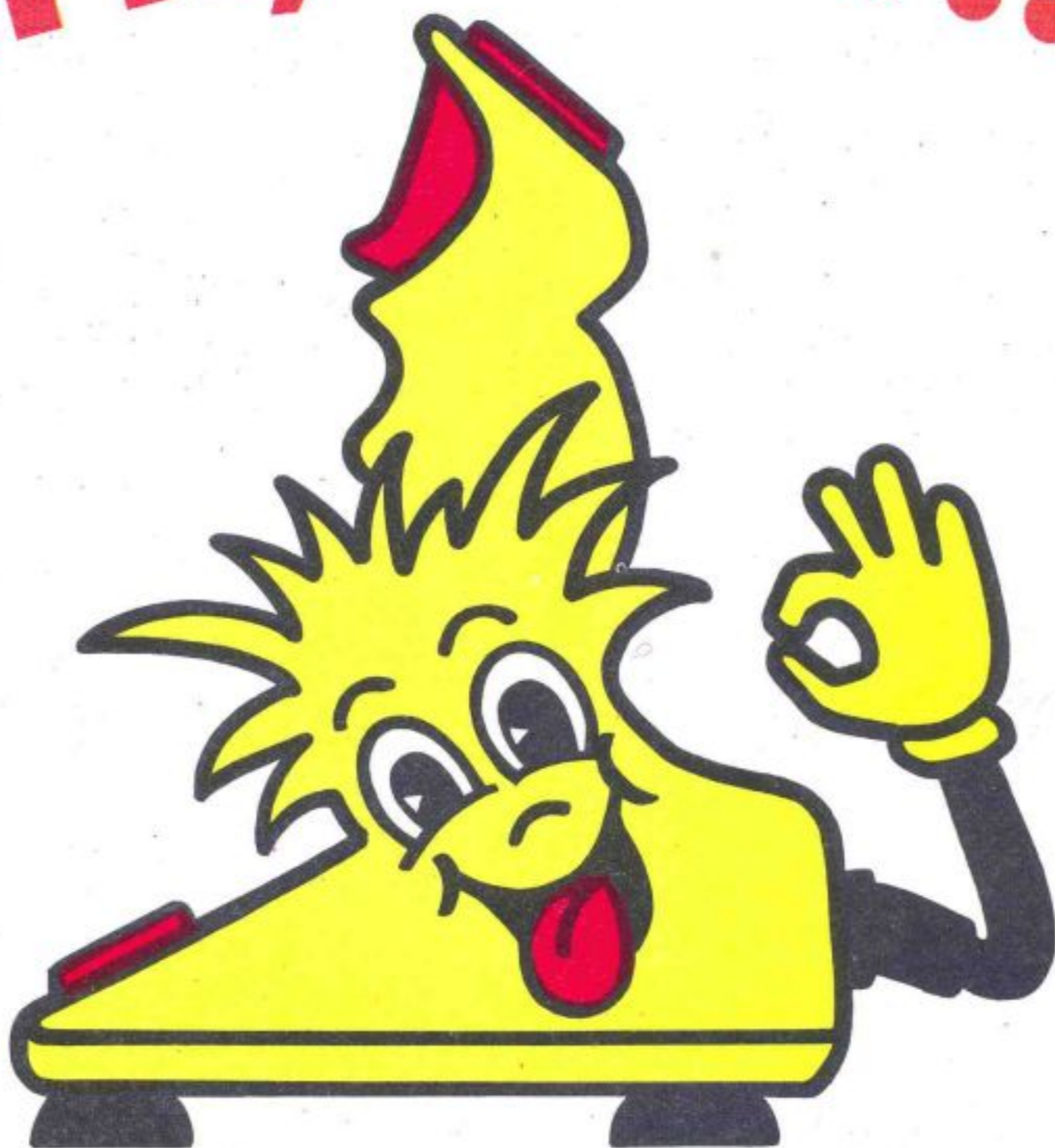
CASI PARTICOLARI

"Mitica redazione di ZZAP!
Vi ricordate di me, il super malato di "the end", bene, spero proprio di sì. Vi scrivo non per dirvi che sono guarito, ma per dirvi che la mia malattia si fa sempre più seria. Dopo i grandi successi finiti e listati la volta scorsa, io continuo a finire i videogiochi: Creatures, Turtles, Rodland, Final Fight, Shadow Dancer. Come già detto questa malattia, oltre che essere brutta e antipatica è anche compromettente per le mie finanze...
Riguardo ai vostri consigli: ho comprato un nuovo joystick, ebbene niente, mi sono fatto bendare, con il medesimo effetto; questa malattia porta il mio corpo a fare strane cose, come ad esempio la vista a Raggi X (e riesci a fondere anche i metalli?), oppure diventare immune al solletico. Riguardo a Carol Alt... Mi ha telefonato e mi ha detto che verrà in redazione a dirvene 4. E allora cosa devo fare? Ci risentiamo il mese prossimo, statene certi!".
Dario Trombetta

"Fantastica redazione di ZZAP!,
sei l'unica speranza che mi è rimasta. Il mio è un caso disperato, non riesco a terminare minimamente alcun gioco. Quando cominciai a giocare al 64 provai con un platform games, Rainbow Island, che ci crediate o no ci vollero sei mesi prima di arrivare al drago della settima isola, conquistando fallimenti su fallimenti, e non riuscendo assolutamente a terminare il gioco. Alla fine rinunciai e provai con altri, ma la mia delusione arrivò al culmine quando non riuscii a giocare nemmeno a Pac Man. Spero che sappiate consigliarmi un metodo o un gioco che riesca a risolvere il mio problema".
Salvatore Piccolo.

Uuuuhm... Credo di avere escogitato una soluzione per entrambi i vostri problemi; si tratta di un trapianto neuroarticolare con il quale trasferire l'essenza mentale videoludica da uno all'altro, e il braccio da videogiocatore "sifulo" dall'altro all'uno. Secondo i miei calcoli le cose dovrebbero in questo modo andare a posto, altrimenti niente paura: il procedimento è reversibile e potrete sempre ritornare nella situazione iniziale...

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI IX

Manoscritto trovato in una bottiglia.
(Con mille scuse ad Edgar Allan Poe)
No, la bottiglia non è stata rinvenuta sulla riva del mare, ma ai bordi di una pozzanghera nel centro della città. Al suo interno troviamo una drammatica testimonianza:
"Lui! Quel viscido essere fornito di baffi, ha rovinato la mia vita! Sono ormai dieci anni che mi tormenta con quei mustacchi che continuano a fissarmi... Sin dall'inizio mi ha fatto rivoltare lo stomaco, ho subito fatto il tifo per quel bistrattoto gorillone e gioivo ogni volta che lo centrava con uno dei suoi barili. Ma quell'antipatico d'idraulico era duro a morire: non solo sopravvisse, ma fu tanto il successo che lo scritturarono per altri giochi, e vennero Donkey Kong 2 e 3, Mario Bros 1, 2, 3... Super Mario Land, World, Dr Mario (a proposito, non riuscivo a capire come questo gioco potesse incitare alla droga, poi ho visto lo spot in TV e mi è stato tutto chiaro), e come se non bastasse: non una pubblicità Nintendo senza sorbirsi la sua presenza.
Basta! Ho bisogno di distrarmi, accendo la televisione... Aaaaargh! Peggio che mai! No, non bastavano gli spot, no, adesso anche i cartoni animati! (Sigla: con Super Mariooo è un calvariooo).
Non ne posso più, meglio uscire. Finalmente un po' d'aria fresca (si fa per dire) e finalmente non vedo più il suo faccione. Adesso che ci penso è meglio che vada in cartoleria, ho bisogno di un quaderno nuovo e... Toh, simpatico questo con Tetris in copertina, c'è anche Legend of Zelda, e questo azzurrino cosa rappresenta? Vediamo un po'... Aaaah! No, non è possibile ancora lui! E non solo quaderni, ma anche cartelle, zaini, astucci, diari, è un'invasione! Ormai preso dal panico fuggo, esco in strada e corro, corro, sento i clacson delle automobili intorno a me, stridori (caro Gianca: consulta lo spellchecker, mi suona male... NdR) di gomme, ma non posso fermarmi... Ormai ho chiuso la porta di casa dietro alle mie spalle, posso finalmente avvairmi verso la mia camera, il pericolo è ormai lontano... Ah, sembra che siano venuti gli idraulici a riparare quel fastidioso rubinetto gocciolante, però che strano, sono entrambi baffuti... Improvvisamente i miei pensieri vengono interrotti dalla loro strane voci: "Senti Luigi, ho dimenticato giù la chiave inglese, andresti a prenderla?". "Va bene, Mario". Nooooooo"
Testo raccolto e trascritto da: Antonio Rubini.

A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

ZZAPOSTA

Ecco un classico caso da Interpretazione Epistolare, grazie al quale sviscerare uno dei tanti complessi che possono talvolta attanagliare il videogiocatore comune. Il tuo problema si può comunque inquadrare in quelli derivanti da allergopatologia congenita, una sindrome che si accanisce contro alcuni generi di personaggi famosi, e che, in questo caso specifico, viene comunemente chiamata con il curioso appellativo di: Fossa delle Marianne Baffute.
I motivi che sono alla base di questa tua ossessione vanno probabilmente ricercati in un trauma infantile, presumibilmente un tuo compagno di gioco, ovviamente di nome Mario, che era solito verificare la punta delle matite appena temperate sul vostro sederino (indubbiamente uno dei casi più diffusi), ma non si può certo escludere l'eventuale presenza, sempre in periodo giovanile, di uno zio dal baffo ispido che, seppure involontariamente, procurava leggere lesioni alla cornea ogni volta che decideva di baciare lo sventurato poppante. In base alle informazioni in mio possesso, questa è la mia diagnosi. Alla prossima...

BOVABIT

(In mancanza di Bovabyte II, ecco un altro clone!)
Anno 0, Numero -1.
Test: "Di quanta Rom dispone il tuo cervello?".
1) Che ne sai tu di un campo di grano?
A) Non molto a dire il vero...
B) Nei videogiochi non ci sono campi di grano.
C) So che lo Zefiro, col suo soffio fecondatore, spesso muove le sorridenti spighe, diffondendo ovunque il loro profumo, fragrante d'estate, evocando in me sbiadite immagini d'un passato agreste ormai trascorso.
2) L'opera principale di Vincenzo Monti si chiama?
A) Dagli Appennini alle Ande.
B) Dalle Alpi alle Piramidi, dal Manzanarre al Reno.
C) Elettronica digitale e microprocessori.
3) Cosa disse la vacca al toro?
A) Come ti puzza il for...
B) Sei biondo, t'avrei preferito moro...
C) Esponi la tua critica radicale in merito al concetto di parossismo insito nella rappresentazione virtuale della realtà cosmica.
4) Perché Nathan Never ha i capelli bianchi?
A) Perché, per la fretta, invece di lavarli con lo shampoo, li lava col Dash.
B) E' il bisnipote di Ravanelli.
C) Essi non sono bianchi, ma, dato che non li lava dal paleolitico, sono stati ricoperti d'uno strato di forfora così spesso, che paiono essere di quel colore.
5) Chi è Martin Walker?
A) Un difensore inglese che interessava alla Juve.
B) Il propietario di una fabbrica di whisky.
C) Il protagonista di un film di Michael Jackson.
6) E' più atroce morire?
A) Da soldati, con i peli del ****, bruciati.
B) Con aspri dolori, per non poter mangiare rape e fagiuoli.
C) Sotto una panca, assieme ad una capra.
7) Quale di queste "minime" risponde di più al tuo ideale di vita?
A) Gli ultimi saranno i primi.
B) Non fare agli alieni ciò che non vorresti fosse fatto a te.
C) La gatta frettolosa fa i figli slovacchi.
8) Perché puzzi?
A) E' una tradizione di famiglia da rispettare.
B) Ho paura degli effetti abrasivi della calcinosa acqua sulla mia pelle, liscia e delicata.
C) Solo ieri sono venuto a conoscenza dell'esistenza dei sapone.
A questo punto devi assegnarti 0 punti per ogni risposta A; 1 punto per ogni B; 2 punti per ogni C.
Risultati del test:
0-4 Punti. La situazione è critica: il tuo cervello è uno "ZX80 Organico". L'unico rimedio può essere quello di toccare, dentro la vasca da bagno, la porta utente del C64 (acceso). A mali estremi, estremi rimedi. (Mi informano dalla regia che i danni al vostro comp, e non solo a quello, sarebbero in questo difficilmente riparabili. Vivamente sconsigliato a tutti, non si sa mai...)
5-8 Punti. Sei uno spectrum 16K. Ingoia un'espansione da almeno 2 mega, una scheda super VGA (per combattere la monocromia), una scheda Adlib, 3 o 4 drives aggiuntivi e potrai salvarti.
9-12 Punti. Sei paragonabile ad un discreto Msx. Consigli: colazione ricca di silicio e ripasso dell'algebra di Boole.
13-16 Punti. Molto bene. Non ragioni certo come un Archimedes (al massimo come un Atari St), ma hai il carisma del C64 e l'efficienza di un portatile. Evita i "syntax error" di troppo e vedrai che avrai un futuro telematico!
Abbonatevi a Bovabit: l'unica rivista per computer che con il computer non ha nulla a che vedere!
Gigi "Il Censore" Ruffolo.
PS E' più difficile per un portiere parare un tiro lento, ma centrale o un tiro forte ma angolato? Meglio un gioco con bella grafica e ottima giocabilità, o uno con grafica orrenda che, però, non è molto giocabile?

RITARDATARI PERCHE'...

Ok, niente spiegazioni, ce ne sarebbero forse troppe. Solo scuse allora, con tutti i lettori e soprattutto nei confronti degli abbonati che ricevono la rivista con un po' di ritardo. Facciamo del nostro meglio, ma purtroppo trovare il materiale necessario non è sempre così semplice.

48 BATTUTE CRETINE VILMENTE SCOPIAZZATE
(Ad opera di Aristotele (5,10))

1) E come disse Isaac Newton subito dopo che una mela gli cadde sulla tes sta:" Strano, io sono seduto sotto un pero!". Anche le formiche...
2) Colui che sorride quando le cose vanno male ha pensato a qualcuno cui dare la colpa. Legge di Jones.
3) Ogni mattina mi sveglio e tocco 200 volte la punta delle mia scarpe. Poi mi alzo dal letto e me le infilo. Groucho.
4) Cosa nascondi in tasca, una pistola o sei semplicemente felice di vedermi? Nel film Roger Rabbit.
5)PRIMO MESSAGGERO:" Sire, sire, il popolo ha sete!". SECONDO MESSAGGERO:" Sire, sire, i mostri del fossato hanno fame!". SIRE:" Intravedo una soluzione...". Wiz il Mago.
6)Non è che ho paura di morire. E'che non vorrei essere li quando questo accade. Diario di Classe.
7) Se Cristoforo Colombo fu così felice di vedere degli alberi dopo tanto navigare, figuratevi il suo cane. Anche le formiche...
8) L'importante è vincere, se poi partecipi e meglio... Marco Auletta.
9) Errare è umano, dare la colpa a un altro ancora di più. Legge di Jacob
10)Mia moglie è andata da un celebre dietologo. In un mese a perso trecentomila lire. Anonimo.
11) "Dottore ogni notte mi sogno una porta con una grande targa, ma grande, grande. E spingo spingo e sudo e sudo e spingo ma non riesco ad aprirla...". "Ma che c'è scritto sulla targa?". "Tirare...". I Tretrè.

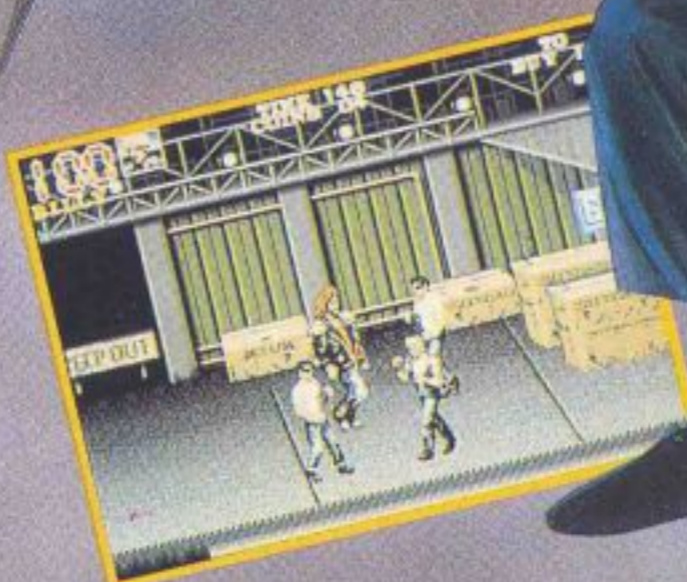
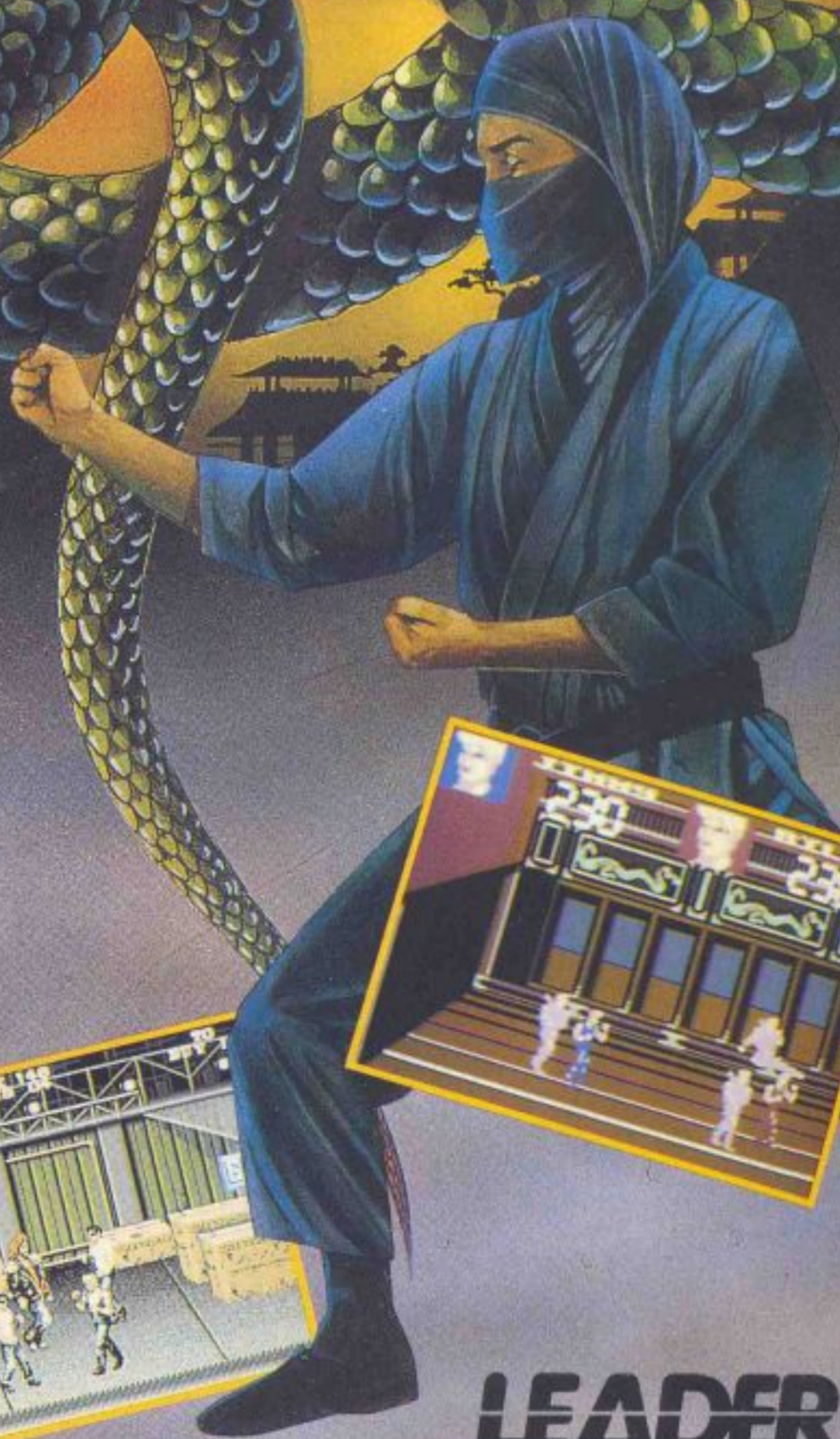
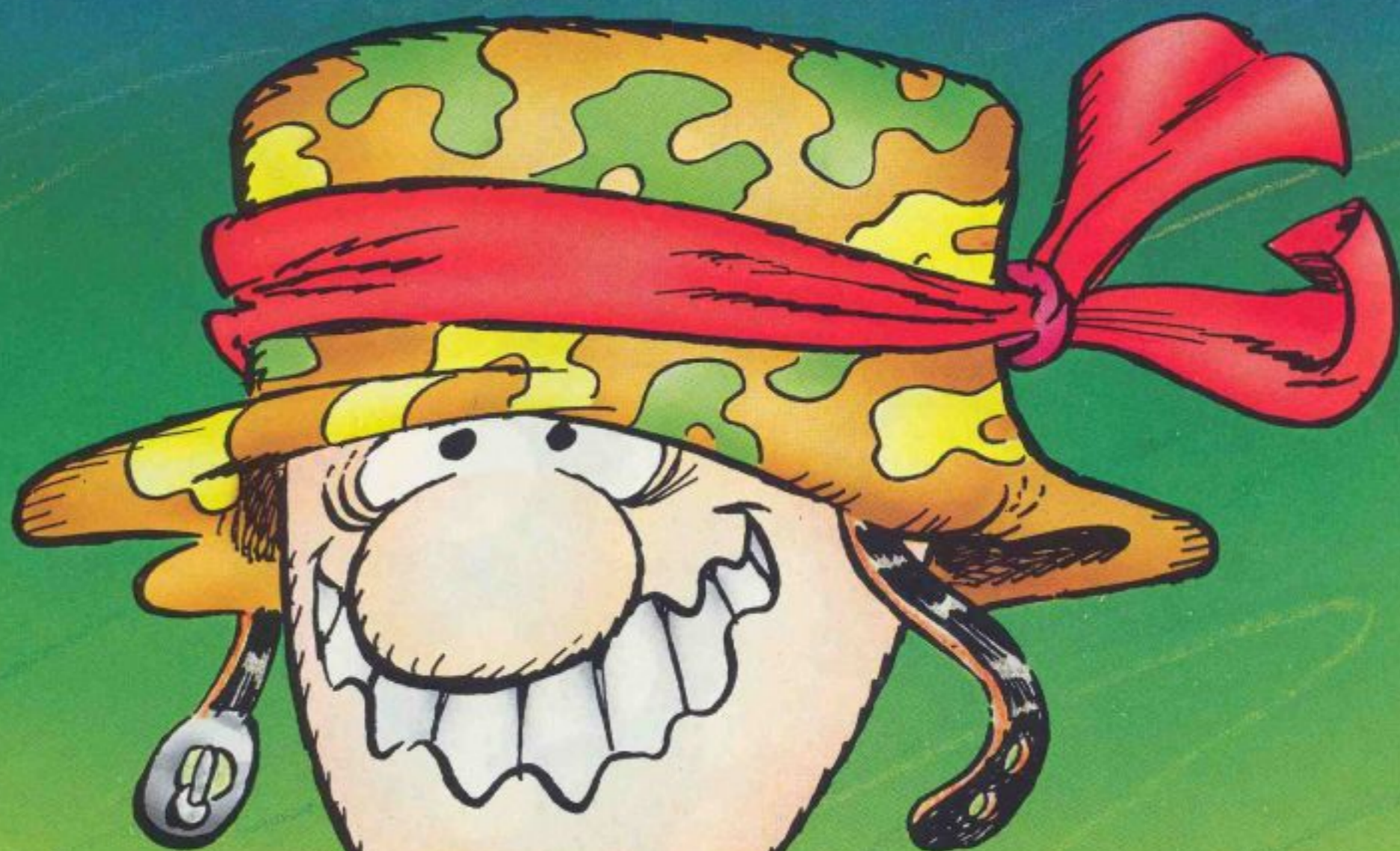
12) Prima di parlare assicurati che il cervello sia collegato. Visto su un cartello.
13) L'oro non è tutto. Ci sono anche i diamanti. Paperon de' Paperoni.
14) Il cervello è un organo favoloso. Comincia a lavorare dal momento in cui ti svegli la mattina e non smette fino a quando non entri a scuola. Anche le formiche...
15) "Quello che mi serve è una persona veloce, scattante e con molta voglia di lavorare". "Bene, se mi assume le darò una mano a cercarla". Settimana enigmistica
16) Mi domando: che faccia avrà fatto Maometto quando la montagna gli ha bussato alla porta? Walter Valdi
17) Capisci che stai invecchiando quando le candeline costano più della torta. Anche le formiche...
18) (Parlando di un naso grosso) Sorridi e il mondo riderà con te. Starnuta e piangerai da solo sulle macerie. Anche le formiche...
19) Il postino suona sempre due volte. Il che è seccante se avete aperto alla prima. Anche le formiche...
20) Non rimandare a domani quello che puoi fare dopodomani. Anonimo.
21) "Lei è mai stato innamorato?". "No, ho sempre fatto il benzinaio". Anche le formiche...
22) La vita è meraviglisa. Senza saresti morto. Anonimo.
23) Con questo dentrificio sarai bello... Diventerai felice... Avrai successo... E per lavarmi i denti cosa dovrò fare?. Peo Pericoli.
24) L'uomo ha raccolto tutta la saggezza dei suoi predecessori, e guardate quanto è stupido! Anonimo.
25) Un'opera è un posto dove un uomo viene pugnalato e invece di morire, canta. Anche le formiche...
26) Durante la guerra avevamo una tale fame che quando aprivamo le credenze c'erano dentro i topi che piangevano. Gianni Magni.
27) Guarda, ti do un consiglio spassionato: ogni tanto, quando parli, fai qualche pausa. Saranno le parti più interessanti del discorso. My fisic's teacher.
28) Essere innocenti è pericoloso perche non si hanno alibi. Anonimo.
29) L'uomo di Neanderthal è stato scoperto molto tardi. D'altronde lo stesso Neanderthal non è che ci tenesse a far sapere che stava con un uomo. Anche le formiche...
30) Mi sono sempre chiesto: ma chi va in giro a costruire quadrati sull'ipotenusa? My fisic's teacher.
31) Gli uomini si dividono in due categorie: i geni e quelli che dicono di esserlo. Io sono un genio. Enzo Costa.
32) Vorrei essere nato al contrario per vedere dritto questo mondo storto. Anonimo
33) Chi cerca amici senza difetti... resta senza amici! Comitti Beré Emanuel.
34) Mio padre dice che la scuola è l'anticamera della vita, ma sembra l'ingresso dell'inferno. Diario Classe
35) Felicità è andare a scuola e trovare... L'edificio crollato!!! Anonimo.
36) Non basta essere grandi, bisogna essere unici!!! Sempronio.
37) La vita è fatta a scale... Chi è furbo prende l'ascensore! Diario Classe.
38) Quando tutti dormono e uno solo parla... si è certi di essere in classe durante una lezione!!! Anonimo.
39) Ho capito che stavo invecchiando quando ho preso la prima sufficienza in storia. Anonimo
40) Ieri ho salvato una ragazza che stava per essere violentata. E' bastato controllarmi. Anche le formiche...
41) Prima il medico era come un cecchino: al massimo ne faceva fuori uno alla volta. Poi è arrivata la Mutua ed è come se gli avessero messo in mano una mitragliatrice. Una strage! Anche le formiche...
42) Sono stato picchiato, ma mi sono difeso bene. A uno di quelli gli ho rotto una mano: mi ci è voluta tutta la faccia, ma ce l'ho fatta. Woody Allen.
43) Non è vero che sono grasso: sono sotto la mia altezza forma! Garfield.
44) Le ho chiesto di sposarmi e lei ha detto no. Da allora viviamo felici e contenti. Anche le formiche...
45) I vigili vanno dove nascono gli ingorghi o gli ingorghi nascono dove vanno i vigili? My fisic's teacher.
46) Non sputare in aria se non sai colpire di testa! My father.
47) Sei tu un Dio?!? Nel film Ghostbusters
48) Ho letto su un libro che fumare fà male. Da allora ho smesso.... Di leggere. Un cartello appeso a uno scheletro.

POSTA SYNTHETICA

Un saluto "dolomitico" a Gianluigi, e un altro per tale Groucho che ci ha spedito una "lettera" (una "G" alta venti centimetri).
Passiamo quindi a Red Man che vuole innescare una non ben precisata polemica con Black Man (ne vedremo di tutti i colori... NdR), fatevi risentire entrambi che sarà meglio. Una citazione anche per Davide Cipolla che invia una sacco di amenità varie comprendenti cimeli appartenenti ai vari redattori, si passa da uno Stefano (piuttosto invecchiato) che conduce anche USA Today, ad una foto esclusiva dei peli i Giancarlo... Occupiamoci quindi di Bruno, facendogli così vincere la scommessa con suo fratello.
E' poi il turno di Vincenzo Scuderi che si scusa con tutti, amici compresi, per il suo intervento del numero 58, capita a tutti di sbagliare, l'importante è saper almeno riconoscere il proprio errore (grazie per gli adesivi, se comunque vuoi venirci a trovare te li possiamo anche rendere, visto che ci tieni tanto). Complimenti sinceri ad Alessandro Tirico per le divertentissime caricature dei vari redattori, peccato che erano disegnate a matita, altrimenti avremmo potuto anche pubblicarle. Anche Ricki'73 ha fatto centro, ma da quanto comparso nel numero scorso non dovrebbe poi essere così difficile...
Mi piacerebbe poi rispondere alle domande di Saverio Ranieri, purtroppo di nuove notizie sul C65 non se ne hanno, almeno per il momento; per quanto riguarda invece Battle Command è ormai uscito, e recensito, Toki dovrebbe essere presto disponibile, mentre il destino di Robocop III e Snowbros è ancora avvolto dalla nebbia più fitta.
"La vita quotidiana ci pone difronte a problemi spesso insormontabili. Certo, Hobbes sosteneva che l'Homo è Homini Lupus. Bisogna però considerare che il Rousseau aveva un'innata fiducia nell'uomo e Kant era a favore della pena i morte...". Conclusa questa amletica introduzione filosofeggiante, Piero '74 pone alcune domande. La sigla JH del caro Giancarlo prende spunto dal Ph, altamente basico, della sua cute al di sotto del folto strato pilifero. L'età media dei lettori di ZZAP! si è leggermente abbassata e ora si aggira sui quindici anni; RP per il momento non è in procinto di tornare, ma un'abbondante demenza sì... Grazie mille per i complimenti, non potremo chiedere risultato migliore che non sia la soddisfazione di voi tutti lettori.
Saluti anche per Marco Pisani, garnde propagandista della rivista; voi fate lo stesso?

CONCLUDENDO

Purtroppo questo mese un improvviso contrattempo con la macchina fotografica ci ha impedito di aggiungere alcune significative, per modo di dire, immagini di vita redazionale; sarà per il mese prossimo. Chiudiamo quindi qui il nostro appuntamento mensile, grazie dell'attenzione.

RICKI

ACHTUNG! PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA E C64
Sturmtruppen
THE VIDEOGAME
© 1992 BONVI/MCK
bonvi
iDEa
"Cameraten tutti fuori dalle buken e afanti marsh!......nain, non dofete tirare le pallottolen con le mani dannati imbecillen!"
LEVEL 3-A SCORE:028650
LEVEL 4-A SCORE:040100
LEADER
DISTRIBUZIONE